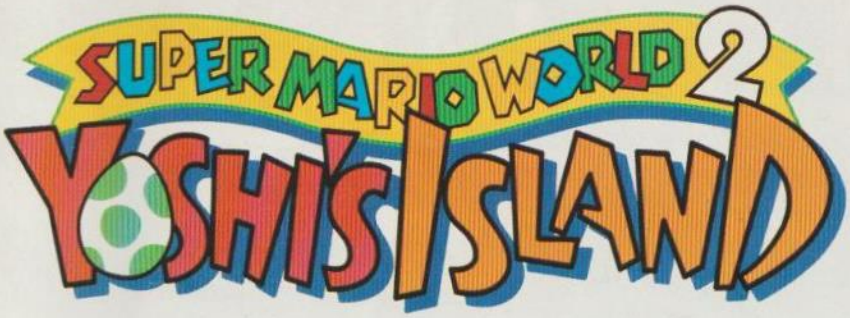
Der offizielle Nintendo Spieleberater

SUPER MARIO WORLD 2™ YOSHI'S ISLAND™

Nintendo®

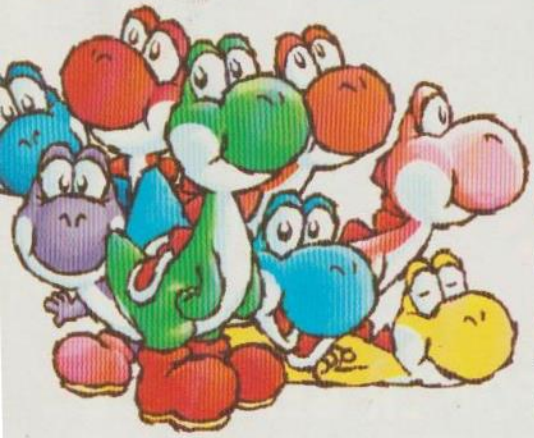
Original Nintendo Qualitäts-Siegel™

GENIALE TIPS UND TRICKS FÜR YOSHIS UNGLAUBLICHE INSELSAFARI AUF DEM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



INHALT

Yoshis Aktionen 2
Wie alles funktioniert 4
Die Geschichte 10
Die Karte von Yoshi´s Island.....11
Böslinge 16



Allgemeine Tips 20
Laßt uns beginnen 21
Das Abenteuer.....22
Marios Chronik 108
Mario auf Abwegen.....110
Levelübersicht 112

Willkommen auf Yoshi´s Island!

Kamek, der fiese Magikoopa, hat zugeschlagen. Er hat Baby Luigi entführt und schickt seine Leute los, um Baby Mario auch noch zu babynappen. Schlüpft in Yoshis Rolle und versucht, Baby Mario zu seinen Eltern zurückzubringen. Durch sechs gigantische Welten und etliche Level (und Geheimlevel) führt Euch Euer Weg, bis Ihr am Ende gegen Bowser kämpfen müßt. Euch erwarten zahlreiche neue Gegner, alte Bekannte, gefährliche Fallen, tückische Level und die härtesten Endbosse, die Euch je begegnet sind. Auf den folgenden Seiten werdet Ihr jede Menge Tips, Tricks und Levelkarten finden, die Euch bei der Babyrettung sicher sehr hilfreich sein werden. Wir wünschen Euch viel Spaß bei Eurem aufregenden Ritt durch „Yoshi´s Island"!

Impressum

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Redaktion: Marcus Menold, John D. Kraft, Thomas Görg
Spieltechnische Beratung: Wolfgang Ebert, Michael Friesl, Harald Ebert
Redaktionsassistenz: Annette Bernert
Konzept & Design: Yukio Yamashita, Ichiro Koike, Ryokuju Tsukamoto, Naoyuki Kayama, Masao Iwamoto, Kouji Yoshizu
Layout: Hiroshi Ohashi (Have a Nice Day, Japan)
Illustrationen: Makikazu Ohmoori, Kenshow Sugimoto, Hirohumi Hikosaka
Cover-Gestaltung: Werbe- und Kommunikationsservice Schöttes, Ober-Ramstadt
Satz: Hamm & Rudolf GmbH, Frankfurt
Litho: G.C.I. Co., Ltd., Yokohama
Druck: Körner Rotationsdruck, Sindelfingen
Der Offizielle Nintendo Spieleberater „Super Mario World 2 – Yoshi's Island" wird von der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. veröffentlicht.
Urheberrecht Buch: © 1995 Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved.

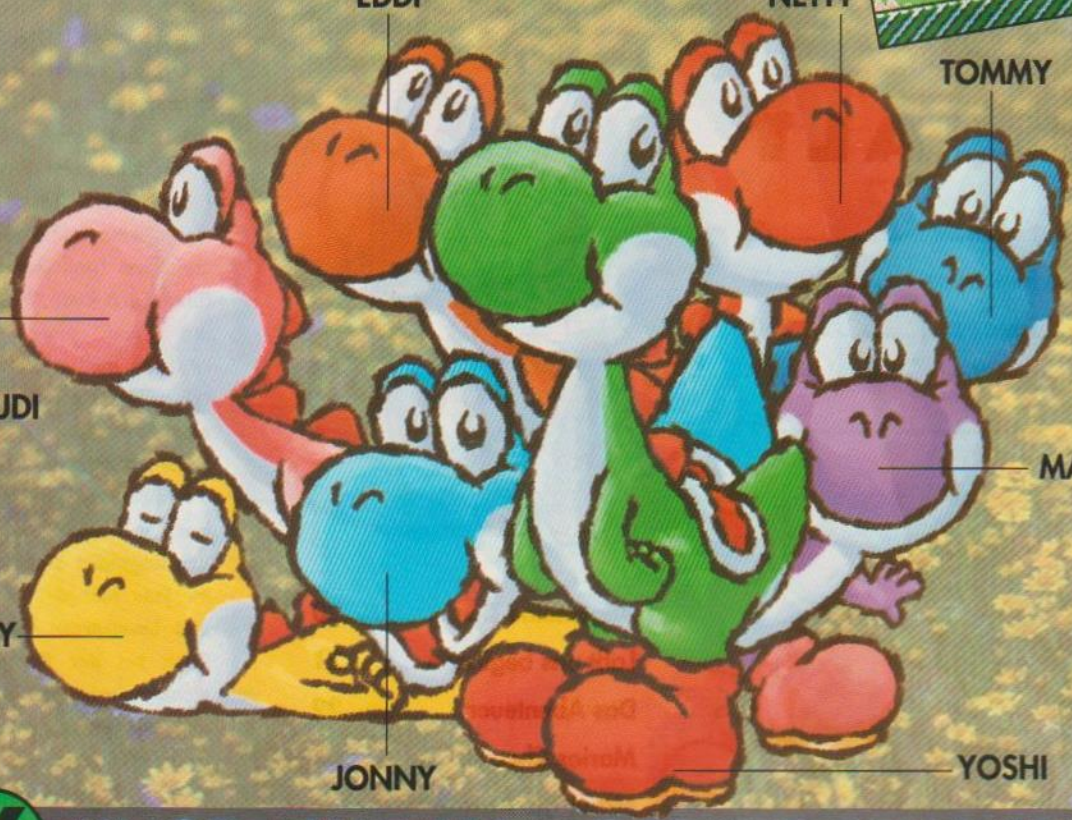
Alle im Offiziellen Nintendo Spieleberater „Super Mario World 2 – Yoshi's Island" veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Co., Ltd.
Artikel-Nr.: 800 800 7
Preis: DM 24,80 (unverbindliche Preisempfehlung)

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center
63760 Großostheim

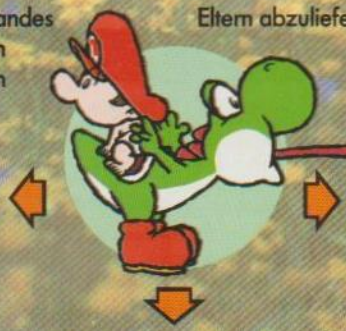
YOSHI'S AKTIONEN

Es ist schon eine kleine Weile her, seit wir Yoshi das letzte Mal so richtig in Aktion gesehen haben. Selbstverständlich aber hat er die Zeit genutzt, um sein Können zu verbessern. Wie? Seht selbst!



Y-KNOPF: WIE MAN GEGNER BEHANDELT

Natürlich hat Kamek sämtliche Bösewichte des Landes auf die Insel geschickt, um Yoshi an seinem Vorhaben zu hindern, die beiden Babys bei ihren Eltern abzuliefern. Um sich effektiv gegen die Fieslinge wehren zu können, benötigt man den Y-Knopf. Er hat, je nach Situation, verschiedene Funktionen.



EIERLEGEN

Drückt den Y-Knopf, um den Gegner zu schnappen. Bewegt Ihr dann das Steuerkreuz nach unten, erscheint das Ei. Leider gibt es auch unverdauliche Gegner.

SPUCKEN

Habt Ihr Euch mit der Zunge einen Gegner geangelt, behält Yoshi ihn im Mund. Drückt Ihr jetzt erneut auf den Y-Knopf, wird der Gegner wieder ausgespuckt.

SPEZIALATTACKE

Gelingt es Euch, eine der Melonen zu erwischen, kann Yoshi Kerne, Feuer oder einen Eishauch spucken.

B-KNOPF: WIE MAN SPRÜNGE AUSFÜHRT

Eine Insel ist ja bekanntlich kein Pfannkuchen. Also gibt es folglich auch auf Yoshi's Island Berge, Täler, Löcher und Erdspalten. Um sich der jeweiligen Situation entsprechend verhalten zu können, sollte Yoshi deshalb dann und wann auch vom Boden abheben können. Und genau das tut er, wenn Ihr den B-Knopf drückt.

Natürlich gibt es, ganz Yoshis Natur entsprechend, verschiedene Arten, sich nicht am Boden entlang, sondern in der Luft zu bewegen. Schließlich ist ja ein Loch nicht genauso breit wie das andere. Übrigens: Schon alleine durch den Druck auf den B-Knopf könnt Ihr die Höhe des Sprungs variieren.

FLATTERFLUG

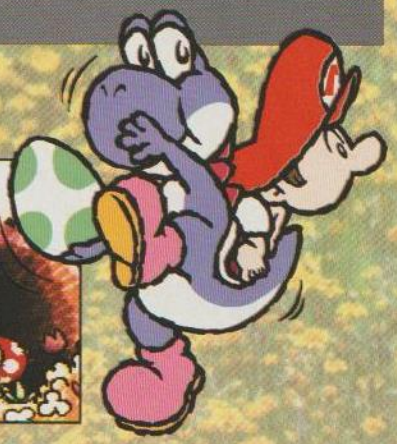
Apropos breite Löcher: Es soll auf der Insel sogar Abgründe geben, die sich nicht mit einem normalen Sprung meistern lassen. Halte den B-Knopf gedrückt und Yoshi strampelt mit den Beinen. Er erzeugt so ein Luftkissen, auf dem er sich schwebender Weise fortbewegt.

STAMPFATTACKE

Selbst der schönste und längste Flug geht einmal zu Ende. Und was tun, wenn am vorgesehenen Landeplatz gerade dicke Luft herrscht? Für diesen Fall hält Yoshi seine Stampfattacke bereit. Während eines Sprungs müßt Ihr das Steuerkreuz nach unten drücken. Yoshi stampft dann alles in den Boden, das dort rumwuselt.

A-KNOPF: FEUER FREI!

Was würde es Yoshi und Baby-Mario nützen, wenn die Eier, mit viel Mühe produziert, immer nur hinter ihnen herlaufen würden. Schön anzusehen, aber...! Deshalb hat Yoshi beschlossen, sie viel nutzbringender einzusetzen: Nämlich als Wurfgeschoß gegen garstige Gegner. Drückt Ihr den A-Knopf, aktiviert Ihr damit ein Fadenkreuz, das sich um Yoshi herumbewegt. Mit der L- oder R-Taste könnt Ihr das Kreuz anhalten und so einen Gegner genau anvisieren. Drückt dann nochmal A und Yoshi wirft das Ei - peng, Gegner platt!

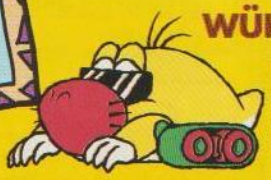


MORPHING MANIA

Damit der Kampf gegen Kamek und seine Magie fairer ist, kann Yoshi Zauberblasen finden, die ihm für kurze Zeit ein anderes Aussehen und andere Fähigkeiten geben.

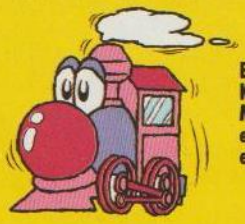
WÜHLYOSHI

Er kann sich in schmalen Felsspalten und durch das lockere Erdreich bewegen. Dank der Krallketten auch senkrecht.



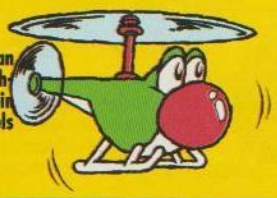
LOKOYOSHI

Ein ICE ist eine lahme Krücke gegen Lokoyoshi. Mit dem B-Knopf kann er einen Turbo-Boost einsetzen.



HELIYOSHI

Als Herr der Lüfte kann man Yoshi in dieser Form bezeichnen. Keine Ecke und kein Winkel des jeweiligen Levels ist sicher.



AUTOYOSHI

Mit Vollgas über die Piste - ein Traum wird wahr. Drückst Du den B-Knopf, fährt er die Teleskop-Beine aus.

U-YOSHI

Die Tiefen des Meeres kann Yoshi in dieser Form unsicher machen. Torpedos dienen als Waffe gegen aufdringliche Fische.

WIE ALLES FUNKTIONIERT

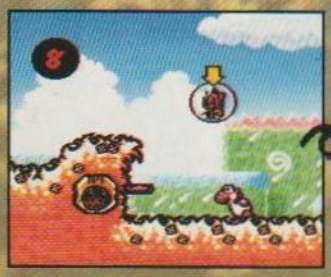
Kamek hat sich Luigi gekrallt ... so weit - so gut. Um den kleinen Windelträger aber letztendlich befreien zu können, solltet Ihr noch ein paar Informationen bekommen!

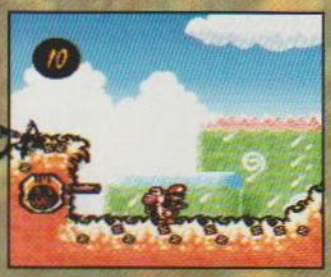
Also mal angenommen, was wir ja alle nicht hoffen wollen, Ihr werdet tatsächlich von einem Gegner oder etwas anderem getroffen - hm, ja dann bricht Panik aus. Denn in diesem Fall entschwebt Baby-Mario laut schreiend in einer Luftblase. Was Ihr jetzt auf keinen Fall tun solltet, ist sofortige Rache an dem Fiesling nehmen, denn dann könntet Ihr lebenstechnisch gesehen ein Problem bekommen. Kümmert Euch besser sofort um die Blase! Versucht sie, direkt durch einen Sprung oder mit Eurer, nein Yoshis Zunge, zu erwischen. Befindet sich die Blase außerhalb Eurer Reichweite, könnt Ihr auch ein Ei benutzen, um die Blase nach unten zu holen. Auf jeden Fall ist Eile das oberste Gebot, denn Kameks Toadies warten nur darauf, sich Mario zu schnappen, was sich dann negativ auf Euer Yoshikonto auswirkt.

Glücklicherweise ist Mario eine bestimmte Zeit lang sicher vor dem Zugriff der Toadies. Sobald er sich nämlich gezwungenermaßen von Yoshis Rücken gelöst hat, beginnt der Sternenzähler rückwärts zu zählen. Sobald er 0 erreicht, packen die Toadies zu und Mario ist weg.

Frei-Sterne

Damit es Kamek und seine Schergen nicht allzu leicht haben, besitzt der Sternenzähler noch eine äußerst positive Eigenschaft: Ist die verbleibende Zeit unter den Wert 10 gesunken, wird er automatisch wieder bis 10 aufgefüllt, wenn Yoshi Mario wieder auf dem Rücken hat. Dies nimmt zwar einige Sekunden in Anspruch, ist aber die Zeit wert. Man stelle sich nur vor, Mario entfleucht und Ihr hättet nur 1 oder 2 Sekunden Zeit, ihn zu retten!





Münzen sammeln

Gelbe Münzen

Gelbe Münzen befinden sich überall in den Leveln. Gelingt es Euch, 100 davon zu ergattern, erhaltet Ihr einen Extra-Yoshi. Manche versteckte Höhle beinhaltet sehr viele dieser Münzen. Haltet deswegen die Augen immer offen.

Rote Münzen

Sie sind deshalb sehr wichtig, weil sie in der Endabrechnung, die mit den 100 Punkten pro Level, berücksichtigt werden. Ganze 20 Stück sind in jedem Abschnitt zu finden. Leider sieht man nicht auf den ersten Blick, wo sich die roten Münzen befinden.

Der Sternenring

In jedem Level gibt es mindestens einen dieser Ringe. Sie haben zwei grundlegende Eigenschaften: Zum einen bilden sie einen Speicherpunkt innerhalb des Levels, d.h. sollte Euch Mario tatsächlich mal abhanden kommen, könnt Ihr an diesem Ring wieder beginnen, um den Rest des Levels zu vollenden. Zum andern erhöhen sie den Sternenzähler um 10 Einheiten, quasi als Belohnung für die schon zurückgelegte Strecke.

Was es so alles gibt

Info Box

Wenn Ihr noch keine Vorstellung davon habt, wie eine Plaudertasche aussieht, hier könnt Ihr sie bekommen. Diese Blöcke gibt es an vielen Stellen der Insel. Springt Ihr von unten an sie dran, legen sie los und geben Euch viele Tips und Ratschläge.

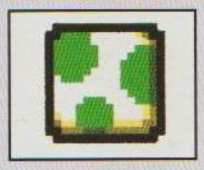
Flügel-Wolke

Geheimnisvoll schweben diese Wolken flatternd über dem Boden. Um zu ergründen, was sich hinter ihnen verbirgt, müßt Ihr ein Ei dagegenschießen oder einen Gegner darauf spucken. Schon tut sich etwas.

Schalter

Fallen Euch irgendwo gestrichelte Kästchen auf, könnt Ihr davon ausgehen, daß sich einer dieser Schalter in der Nähe befindet. Springt drauf und seht zu, was passiert - manchmal auch in einiger Entfernung.

Pfeil-Wolke



Sehen sie nicht beschießenswert aus? Richtet Euer Fadenkreuz so aus, daß es genau auf diese Wolke zielt und feuert ein Ei dagegen. Wie vom Blitz getroffen, wird das Ei in Richtung des Pfeils jagen und irgendetwas auslösen oder einsammeln.

Grüne Eier

Hierbei handelt es sich um die Standardform eines verschluckten Gegners. Ihr könnt bis zu 6 davon hinter Euch herschleppen. Mit dem A-Knopf könnt Ihr sie abschießen und so Gegner besiegen oder unerreichbar scheinende Gegenstände einsammeln.

Gelbe Eier

Es gibt 2 Möglichkeiten, gelbe Eier zu bekommen: Entweder sie hängen als Block getarnt in der Luft oder Ihr laßt ein grünes Ei gegen eine Wand dotzen. Erzielt Ihr mit einem solchen Spezialei einen Treffer, erscheint eine gelbe Münze.

Rote Eier

Sie sind ebenfalls als Block erhältlich, bilden aber gleichzeitig eine Weiterentwicklung der gelben. Schießt Ihr nämlich ein gelbes Ei an eine Wand - peng, wird's rot. Gegenstände oder Gegner lassen bei einem Treffer 2 Sterne zurück.

Blinkende Eier

Sehr selten, aber vorhanden. Sie gibt es nur in der praktischen Blockform zu finden. Durch Mutation oder weiß der Geier warum, erzeugen sie eine rote Münze, wenn sie etwas treffen. Geht also vorsichtig mit diesen Eiern um.

Blumen

So freundlich, wie die aussieht, die muß man einfach haben. 5 Stück sind in jedem Level zu finden. Je mehr Ihr findet, desto größer sind Eure Aussichten auf ein Bonusspiel. Falls Ihr alle findet, winkt Euch sogar noch ein Extraleben.

Sterne

Das mit dem Sternenzähler hatten wir ja schon. Um diesen jedoch aufzustocken, müßt Ihr die kleinen hüpfenden Sternchen einsammeln. Meistens verbergen sie sich hinter Flügel-Wolken - manchmal aber auch woanders.

Das Zieltor

Alles hat ein Ende - sogar die riesigen Level auf Yoshi's Island. Und dieses Ende wird durch den Ring dargestellt, den Ihr rechts auf dem Bild seht. Ihr müßt nur noch hindurchspringen, und die Strapazen dieses Abschnitts liegen hinter Euch. Das Zieltor hat zwar immer die gleiche Form, also ein Kreis, aber es kann verschieden aussehen. Wenn Ihr nämlich innerhalb des Levels die eine oder andere Blume entdeckt und eingesammelt habt, werdet Ihr diese Blumen auch im Kreis des Zieltors wiederfinden. Er kann also aus 0 - 5 Blumen bestehen, je nachdem, wie fleißig Ihr wart. Aber egal, wieviele Blumen enthalten sind, auf alle Fälle wird Mario an den nächsten Babysitter übergeben und der Spielstand automatisch abgespeichert. Cool, gell!

Bonus-Glücksrad

Äh, wo waren wir stehen geblieben? Ach ja, Blumen und Zieltor, richtig! Ist es Euch gelungen, durch das Zieltor zu springen, setzt sich das Glücksrad ratternd in Bewegung und klappert eines nach dem anderen der 10 Felder ab. Irgendwann bleibt es dann irgendwo stehen. Und jetzt kommt's: Zeigt es eine Blume, habt Ihr die Möglichkeit, an einem der vielen Bonusspiele teilzunehmen und dort Extra-Items oder Leben zu gewinnen. Zeigt es hingegen lediglich einen schnöden blauen Punkt, gibt's halt kein Bonusspiel. Aber den Level habt Ihr trotzdem geschafft. Ist eben Glückssache, wie der Name schon sagt!

Glückskarte

Ihr könnt eine der 6 Karten aufdecken. Zeigt sie einen Gegenstand, gehört er fortan Euch und Ihr könnt ihn benutzen. Lugt allerdings Kamek unter der Karte hervor, habt Ihr Pech gehabt.

Karten schnipsen

Bei dieser Variante könnt Ihr von den 8 Karten soviele Ihr möchtet umdrehen. Zeigt eine einen Gegenstand, gehört er Euch. Erwischt Ihr die Kamek-Karte, sind alle gewonnenen Gegenstände futsch.

Rubbeln

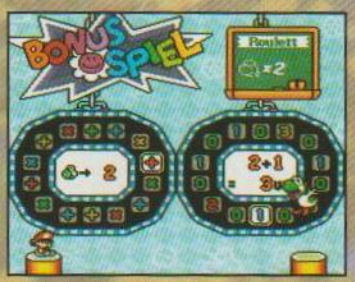
Hierbei könnt Ihr von den 7 Kästen 3 freirubbeln. Entdeckt Ihr Marios, erhaltet Ihr Extraleben auf Euer Konto. Wieviele Leben Ihr bekommt, könnt Ihr auf der rechten Seite sehen.

Memory

Wo waren da doch gleich die Paare? Für jedes Paar, das Ihr findet, erhaltet Ihr den entsprechenden Gegenstand. Ihr könnt solange umdrehen, bis Ihr zum 2. Mal falsch geraten habt

Einarmiger Bandit

Er hat in unserem speziellen Fall zwar keinen Arm, aber er verhält sich genauso wie sein Orginal. Um die Walzen anzuhalten, müßt Ihr dreimal auf einen Knopf drücken.

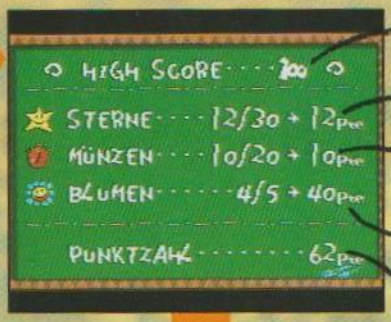


Roulette

Zuerst müßt Ihr ein paar Extraleben als Einsatz löhnen, Drückt dann zweimal einen Knopf und beide Räder beginnen, sich zu drehen. Zum Anhalten nochmals drücken.

Punkte-Tafel

Wenn Ihr es tatsächlich schafft, am Ende eines Levels durchs Zieltor zu springen, erscheint eine Punkte-Tafel, auf der gnadenlos abgerechnet wird. Ihr könnt ihr entnehmen, wieviele Sterne, rote Münzen und Blumen Ihr gesammelt habt.



High Score

Verbliebene Sterne

Gesammelte Rote Münzen

Gesammelte Blumen

Gesamtpunktzahl

Die Welten

Jede der 6 Welten besteht aus 8 Leveln und einem Extrakurs. Habt Ihr es geschafft, einen Level zu beenden, könnt Ihr ihn jederzeit auf der Karte wieder anwählen. Bewegt dazu die Hand auf den entsprechenden Level und drückt A. Level, die Ihr schon geschafft habt, könnt Ihr wieder verlassen, indem Ihr SELECT im Pausenbildschirm drückt.

Erreiche die 100 Punkte-Hürde

Die Extra-Level

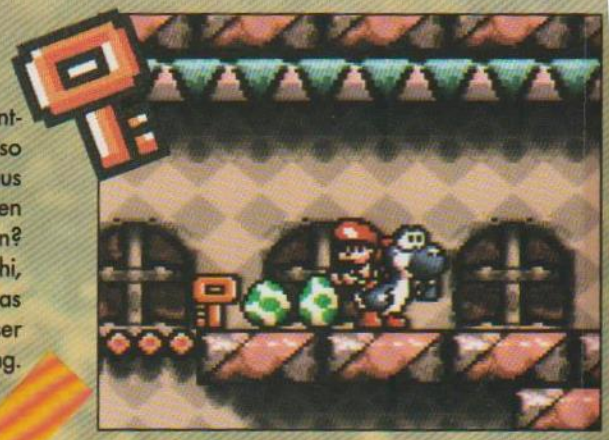
Also, fassen wir noch einmal zusammen: Jede der 6 Welten besteht aus insgesamt 8 Leveln - äh, Moment, das kann man so nicht sagen, denn eventuell kommt ja noch ein 9. Level dazu. Dazu müßt Ihr Yoshi allerdings schon ganz schön strampeln lassen, denn nur wenn alle Abschnitte mit 100 Punkten bewertet werden, erscheint auch der Extra-Level. Dort könnt Ihr dann Euer wahres Können unter Beweis stellen!

Das Extra-Bonusspiel

Das mit dem Zusatzlevel ist schon eine feine Sache. Aber aufmerksame Beobachter werden es wohl schon gesehen haben: Es gibt 2 Fragezeichen! Zusammen mit dem Extra-Level erscheint auch noch ein Bonusspiel, das Ihr dann so oft, wie Ihr möchtet, betreten könnt.

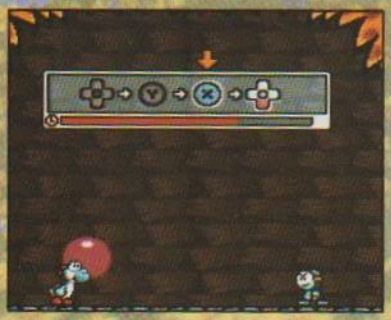
Die Duelle

Pfeifend schlendert Yoshi, mit Baby-Mario auf dem Rücken, den Strand entlang. Die Sonne scheint, kein Gegner in Sicht, ach, wenn das doch immer so schön sein könnte. Sein Pfeifen wird allerdings jäh unterbrochen, als er aus den Augenwinkeln eine blau-weiße Tür bemerkt, die zwischen den Bäumen hervorschimmert. Eine Tür mitten auf der Insel? Wo führt die denn hin? Neugierig, was sich wohl hinter der Tür verbergen mag, nähert sich Yoshi, um dann mit Bedauern festzustellen, daß sie verschlossen ist. Hm, so was blödes. Aber, was verschlossen ist, kann geöffnet werden. Sich dieser Erkenntnis sicher, macht sich Yoshi auf die Suche in der näheren Umgebung. Irgendwo muß sich ja der vermaledeite Schlüssel befinden. Gegner werden geplättet, Blöcke und Wolken ausgelöst, aber



ein Schlüssel ist unauffindbar. Ratlos blickt sich Yoshi um, ohne ein Idee, was jetzt noch zu tun sei, als ihm, mehr durch Zufall, eine seltsame Blumenvase auffällt. Blumenvasen? Merkwürdig! Diesem Ding sollte wohl eine genauere Untersuchung zuteil werden. Gedacht, getan, schon schiebt Yoshi die Vase über den Rand der Plattform! Den Gesetzen der Schwerkraft folgend, nähert sich der Blumenbehälter dem Boden, als er auch schon mit lautem Scheppern zerschellt. Mit einem hellen „pling" kullert der Schlüssel aus den Scherben. Strike!!! Jetzt aber schnell zurück zur Tür und nachsehen, was dahinter abgeht. Kaum hat sich die Tür geöffnet, stürzt Yoshi auch schon hinein - um sich plötzlich einem grinsenden Gegner gegenüber zu sehen. Ein Duell - wenn's weiter nichts ist! Schließlich gibt's ja auch was zu gewinnen! Also, dann los!!!

Ballon Duell



Hier werfen sich die beiden Kontrahenten einen Ballon zu. Werfen könnt Ihr, wenn Ihr die richtige Kombination auf dem Controller drückt. Wer den Ball hält, wenn er platzt, hat verloren.

Peng Bumm

Nichts für schwache Ohren! Versucht, mit der Stampfattacke die Ballons zum Platzen zu bringen. Wer hat als erster den Ballon mit dem Bonusgegenstand gefunden? Ein hitziges Duell, bei dem es vor allem auf die richtige Stampftechnik ankommt.

Goldregen

Die Maschine oben spuckt am laufenden Band Münzen aus. Wer am Ende des Countdowns von 30 Sekunden am meisten aufgefangen hat, verläßt die Arena als Sieger.

Melonenkerne spucken

Schafft Ihr es, die Energieleiste Eures Gegners zu leeren, bevor er Eure allemacht? Versucht ihn so oft wie möglich mit den Kernen zu treffen. Ihr könnt die Vasen als Deckung benutzen.

Spezial-Gegenstände

Damit Yoshi in den Kämpfen mit den Gegnerhorden keine trockene Zunge oder Muskelkater im Wurfarm bekommt, könnt Ihr auch noch jede Menge Spezialgegenstände finden und sammeln. Sie befinden sich unten rechts im Pausenbildschirm und können jederzeit, außer im Kampf mit Endgegnern, eingesetzt werden. Obwohl Ihr nur 3 der Gegenstände gleichzeitig sehen könnt, ist Ihre Zahl nicht begrenzt, denn Ihr könnt alle nacheinander sehen, wenn Ihr rechts oder links auf dem Steuerkreuz drückt. Gerade in besonders brenzligen Situationen werden Euch diese Gegenstände sehr gute Dienste leisten. Achtet also immer darauf, daß Ihr von jeder Gattung mindestens ein Exemplar dabei habt! Betätigt den A-Knopf, um den ausgewählten Gegenstand an Ort und Stelle zu benutzen.

10 Punkte-Stern

Er spendiert dem Sternenzähler 10 Extra-Sterne. Sollten Euch unter dem Zieltor noch welche fehlen, setzt einen davon ein.

20 Punkte-Stern

Er hat die gleiche Wirkung wie der 10 Punkte-Stern, allerdings werden Eurem Konto bis zu 20 Sterne hinzugezählt.

Max.-Ei

Ihr erhaltet sofort und ohne Umschweife die maximale Anzahl an Wurfgeschossen, also insgesamt 6 Stück.

Überall-POW

Befinden sich viele Gegner in Eurer Nähe, solltet Ihr diesen Gegenstand benutzen. Er verwandelt alle Gegner in Sterne.

Wolken-Macher

Er könnte auch ein Retter in höchster Not sein, denn er verwandelt alle Gegner auf dem Bildschirm in geflügelte Wolken.

Lupe

Ihr wollt wissen, wo sich die roten Münzen im Level befinden? Dann benutzt die Lupe und Ihr könnt sehen, wo sie sind.

Knatterkürbis

Wenn Yoshi ein solches Gewächs im Mund hat, kann er mit Kürbiskernen nach Gegnern schießen oder Wände zerstören.

Feuermelone

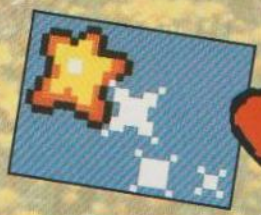
Dem Feuerstrahl aus Yoshis Mund hat kein Gegner etwas entgegenzusetzen. Sofort sind sie verschwunden.

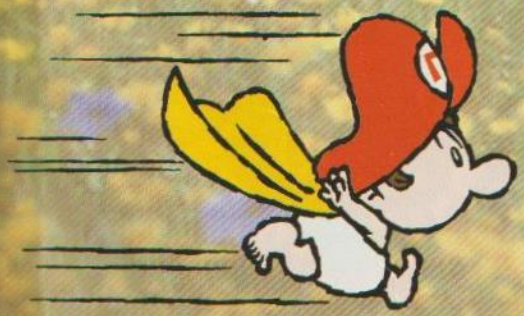
Eismelone

Eiswürfel gefällig? Damit könnt Ihr jeden Gegner einfrieren und sehen, wie er sich in kleine Eiswürfel verwandelt. Bibbergut!!!

Super Baby Mario

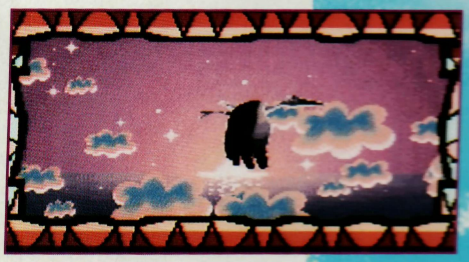
Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist Super Baby Mario! Sammelt Yoshi den kleinen Blinkestern auf, beginnen die Jahrtausende alten Kräfte zu wirken und verwandeln Mario in einen Berserker, der alles niederrennt, was sich ihm in den Weg stellt. Klar, daß auch senkrechte Wände kein Problem darstellen.





YOSHI'S ISLAND –

Vor langer, langer Zeit flog ein Storch über die morgendliche Inselidylle der Yoshi-Inseln. In seinem Schnabel transportierte er zwei zappelnde Bündel. In diesen Päckchen befand sich ein süßes Zwillingspärchen, dem eine große Zukunft prophezeit war. Die beiden Schreihälse sollten von dem Storch unverzüglich zu ihren Eltern gebracht werden. Doch der oberfiese Kamek, ein böser Magikoopa aus Bowsers Königreich, hatte von den Babys erfahren und fürchtete, daß sie Unheil über das Königreich bringen würden. Deswegen schnappte sich Kamek seinen Turbo-Flugbesen und machte sich sofort auf den Weg, um die beiden Babys in seine Gewalt zu bringen. Noch während des Fluges plante er seinen heimtückischen Angriff. Er brauste mit vollem Tempo auf den Storch zu, überraschte diesen und ergriff hastig ein Bündel. Kamek bemerkte jedoch nicht, daß er nur eines der Babys entführt hatte. Das Bündel mit dem anderen Baby stürzte durch die Wolken auf das offene Meer zu. War somit auch das Schicksal des zweiten Babys besiegelt, oder würde es auf wundersame Weise gerettet werden? Zur gleichen Zeit streifte Yoshi durch einen Wald auf der Yoshi-Insel. Yoshi hatte es sich zur Gewohnheit gemacht, morgens einen Spaziergang zu machen, um die schöne Landschaft der Yoshi-Insel ungestört genießen zu können. Plötzlich bemerkte er ein seltsames Rauschen, das von oben auf ihn zugebraust kam. Verwundert schaute der Saurier nach oben und sah ein weißes Päckchen vom Himmel fallen. Das Bündel landete sicher auf Yoshis Rücken, öffnete sich und ein kleines, unverletztes Baby schaute heraus ...Mario! Außer dem Baby fiel noch eine Pergamentrolle vom Himmel. Die Rolle entpuppte sich als Karte. Sie zeigte die Yoshi-Insel und den Ort, an dem das Baby erwartet wurde.



E GESCHICHTE

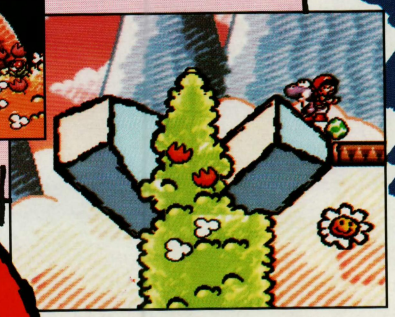
Mittlerweile war Kamek wieder im Schloß angekommen und hatte gemerkt, daß er nur ein Baby erwischt hatte. Der Magikoopa wurde stinksauer und tobte wie ein Wilder. Er befahl seinen Toadies, sich sofort auf die Suche nach dem zweiten Baby zu begeben. Yoshi fühlte sich irgendwie für das Kind verantwortlich und machte sich auf den Weg, um seine Yoshi-Kumpels aufzusuchen. Zusammen wollten sie einen Staffellauf veranstalten, um das Baby durch die ganze Insel zu führen und sicher zu seinem Bestimmungsort zu bringen. Mit dem Baby auf dem Rücken trat Yoshi die lange Reise an und ahnte nicht, daß die Horden von Kamek bereits seine Spur aufgenommen hatten und versuchen würden, ihm Mario zu entreißen. Nun liegt es an Euch, Yoshi und Mario durch die sechs verschiedenen Regionen, in denen es jeweils 10 Level gibt, zu führen und darauf zu achten, daß dem Baby nichts geschieht. Nutzt alle Fähigkeiten des kleinen Sauriers, um die Gefahren der Yoshi-Insel zu überstehen. Ihr müßt das Zwillingspärchen wieder vereinen und zu seinen Eltern zurückbringen...

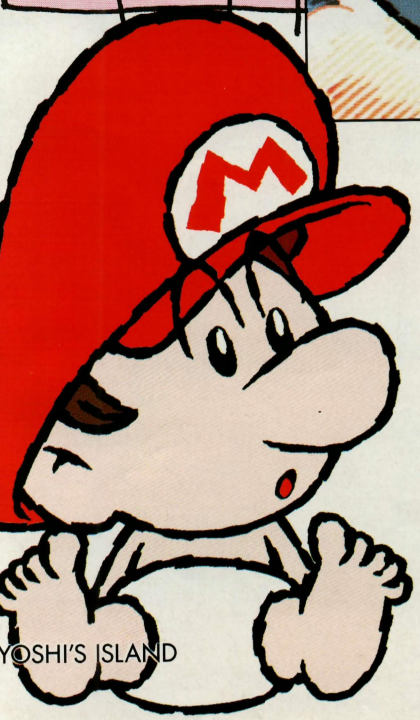
Yoshis Island von

Leise plätschern die Wellen am Strand, keine Wolke verdunkelt den Himmel. ersten Blick gleicht die Insel einem Paradies. Aber hier ist der Teufel los...

Welt 1

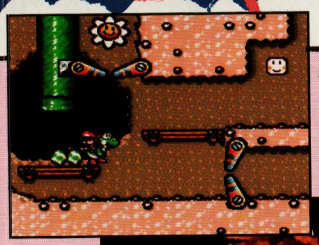
Der Abschied von seinen Freunden fällt Yoshi sichtlich schwer, doch was getan werden muß, kann nicht aufgeschoben werden. Schließlich haben seine Kumpels ja gesagt, daß sie ihn ablösen werden. Fest entschlossen, es Kamek zu zeigen und das zweite Baby, Luigi, aus seinen Klauen zu befreien, erklimmen sie die Schokohügel auf dem Weg zu Xilebos Festung. Xilebo - dieser Name wurde jahrelang auf der Insel nicht mehr ausgesprochen. Zu viele schreckliche Dinge waren geschehen. Doch Kamek läßt unserem tapferen grünen Freund keine Wahl. Er muß durch Xilebos Gebiet, um Schleimi, den allmächtigen Herrscher der ersten Welt treffen zu können. Dort wird sich ihr Schicksal erfüllen.

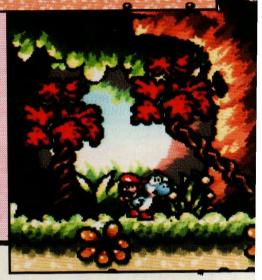




Welt 2

Schleimi hat seine letzte Schleimspur gezogen, doch so richtig können sich Mario und Yoshi nicht über den Sieg freuen, denn schließlich war es erst die erste Etappe eines langen Weges. Hier in dieser Welt müssen sie die Geisterschlösser von Buu Huu und Nebulo betreten, deren verirrte Seelen immer noch in den alten Gemäuern spuken.





vorne

Die Nord-Seite

Auf den

Welt 3

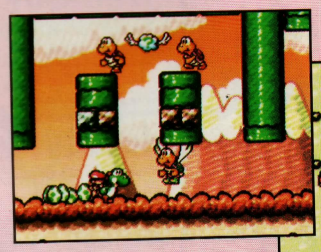
Überall Dschungel, soweit das Auge reicht. Mit Entsetzen stellt Yoshi fest, daß die Bewohner dieses Urwaldes etwas dagegen haben, daß er sich für diesen Weg entschieden hat. Besonders die Affen nehmen es ihm übel, daß ihre Privatsphäre durch Marios Babylaute gestört wird. Vor allem Börk-Börk, dank Kameks Hilfe zu einer Riesenkröte mutiert, freut sich dermaßen, daß er sie kurzerhand zum Frühstück vernascht. Doch Yoshi, wehrhaft wie immer, sorgt dafür, daß er nicht im Verdauungstrakt endet. Schließlich wartet Audrey, die Königin der Schnapp Piranhas schon darauf, von Yoshi in ihre pflanzlichen Einzelteile zerlegt zu werden.

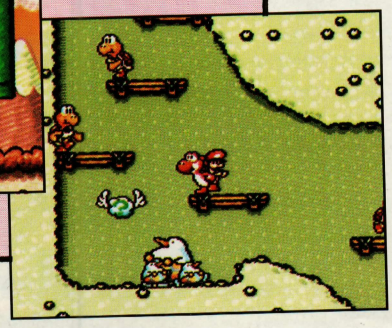
Yoshis Island vor

Die Nord-Seite der Insel war ja schon der Hammer, aber die Süd-Seite den Boden aus. Und alles nur, weil ein Storch nicht ganz auf der Höhe

Welt 4

Gluckernd brodeln die Lavapfützen, kleine glühende Blasen steigen aus den Lachen am Boden nach oben. Kein besonders gemütlicher Ort, um ein Baby spazieren zu führen, aber was bleibt einem denn anderes übrig. Schwitzend nimmt Yoshi die letzte Anhöhe, die zur Burg von Big Puschel führt. Kamek läßt sich immer neue Gemeinheiten einfallen, um Yoshi zu bremsen. Aber unaufhaltsam nähert sich das infernale Duo dem Ende dieser Welt, wo sie es mit dem Super Koopa zu tun bekommen. Wird sich Yoshi mit seiner kampferprobten Technik auch hier durchsetzen können?





Welt 5

Umrahmt von eisigen Berggipfeln, auf denen sich noch der Schnee vom letzten Winter befindet, liegt die fünfte Welt vor Yoshi. Zum Glück halten die Thermowindeln, was sie versprochen haben, denn trotz gefütterter Stiefel zittert Yoshi vor Kälte. Auf dem höchsten Gipfel kann man schon die Festung Abroxas sehen, der bereits die Krallen wetzt.

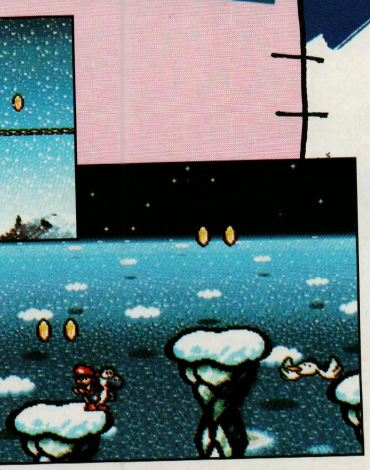
n hinten

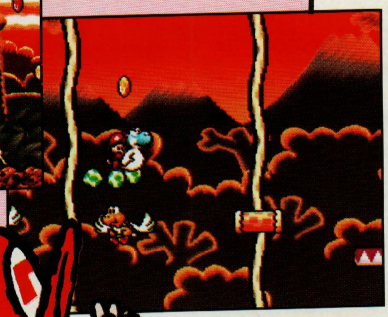
e schlägt dem Faß
e war...

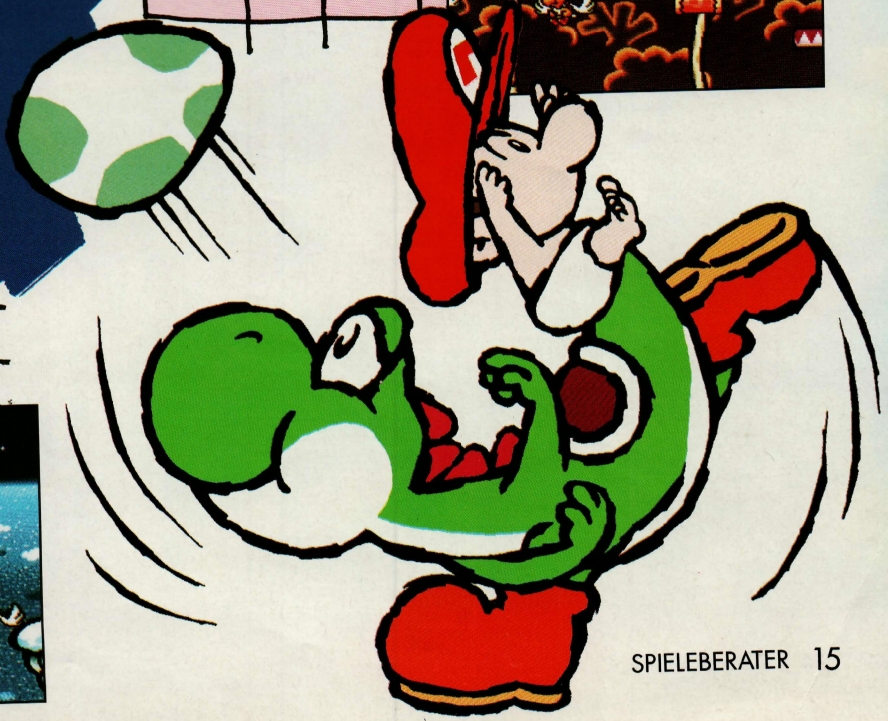
Die Süd-Seite

Welt 6

Das große Finale: Bowsers Jammertal! Hier wird sich zeigen, ob es Yoshi wirklich schafft, Kamek in die Enge zu treiben. Haben die bisherigen Anforderungen schon die Spreu vom Weizen getrennt, werden sich hier nur die Besten der Besten behaupten können, denn Kamek spielt seinen letzten Trumpf aus: Stego. Aber auch seine stachelbesetzte Hülle kann ihn nicht vor dem Untergang bewahren. Schließlich stehen Mario und Yoshi der Wurzel allen Übels gegenüber. Bowser schickt sich an, das zu vollenden, was Kamek versiebt hat. Es kommt zum letzten Kampf, in dem es um alles oder nichts geht. Hoffentlich kann sich Yoshi auch gegen den Obermotz bewähren.







BÖSLINGE

Dieser und den folgenden Seiten könnt Ihr entnehmen, welche besonderen Verhaltensweisen die Gegner haben, bzw. wie und ob man sie überhaupt besiegen kann.

Bei jedem Gegner haben wir drei Symbole angebracht, die Euch Aufschluß darüber geben, was typisch für ihn ist. Ob Ihr ihn zur Eierproduktion verwenden könnt oder ob Ihr besser Reißaus nehmt, ist also nicht dem Zufall überlassen!

YOSHI

Er ist natürlich kein Gegner, sondern der Hauptdarsteller. Macht Euch also keine Gedanken.

O X △

STAMPFATTACKE

Befindet sich im rechten Kästchen ein Kreis, könnt Ihr den Gegner sowohl durch einen Sprung als auch durch die Stampfattacke außer Gefecht setzen. Ein Dreieck bedeutet, daß nur die Stampfattacke fruchtet. Ein X sollte Euch davor zurückhalten, den Gegner direkt anzugreifen.

EIERWURF

Hier könnt Ihr erkennen, ob sich ein Gegner durch einen Treffer durch ein geworfenes Ei besiegen läßt. Dabei bedeutet ein Kreis „Ja" und ein X „Nein". Dadurch könnt Ihr die Eier gezielt einsetzen, denn Verschwendung der Geschosse kann sich schon an der nächsten Ecke rächen.

MAMPFEN

Man kann es sozusagen als Verdauungsfeld bezeichnen. Ist hier ein Kreis eingetragen, ist der Gegner in ein Ei umzuwandeln. Ein Dreieck sagt, daß Ihr ihn zwar in den Mund nehmen, aber nicht runterschlucken könnt. Bei einem X solltet Ihr Eure Zunge hüten.

Ka-Wumm

Äußerst schießfreudige Gesellen. Vor den Kanonenkugeln solltet Ihr Euch in Acht nehmen.

X O △

Raketen Willi

Geht unbedingt aus der Schußbahn. Hinter Mauern könnt Ihr Euch leider nicht verstecken.

O X O

Schwabbel-Spuk

Ihr könnt sie verkleinern, wenn Ihr ihnen Eier um die Ohren schießt. Weicht ihnen dann aus.

X O X

Speuz-Spuk

Macht Euch den Weg frei, indem Ihr Eier benutzt. Aber lange könnt Ihr sie damit nicht beeindrucken.

X O X

Hänge-Spuk

Er schnappt sich Mario, wenn Ihr ihm zu nahe kommt. Macht also einen weiten Bogen.

X O X

Börki

Vorsicht vor seiner klebrigen Zunge. Blitzschnell schnappt er sich Mario und macht sich vom Acker.

O X X

Bibber Joe

Eis und Schnee sind sein Element. Wo andere einfrieren, beginnt er erst richtig warmzulaufen.

X O O

Shy Guy rot

Jeder, der Mario schon mal gesehen hat, dürfte auch diesen Gegner schon kennengelernt haben.

O O O

Fly Guy rot

Meistens halten sie irgendetwas zwischen ihren Fängen. Beeilt Euch, sonst sind sie weg.

O O O

Fly Guy grün

Mario ist ihr liebstes Opfer. Sie schnappen ihn, und versuchen ihn in die Lüfte zu entführen.

O O X

Schwing Guy

Mit einem riesigen Morgenstern bewaffnet, versuchen sie, Euch den Weg zu versperren.

O O O

Loder Guy

Äußerst positiv: Wenn Ihr ihn schnappt, könnt Ihr einen Feuerhauch produzieren.

O O X

High Shy Guy

Nehmt ihm zuerst die Stelzen ab, sonst habt Ihr keine Chance, ihm gefährlich zu werden.

X O O

Schauer Guy

Schaurige Burgen gehören zu seinen Lieblingsplätzen. Schwebender Weise versucht er Euch zu erschrecken.

O O O

Trouble Guy

Wo er auftaucht, gibt's nichts als Probleme. So, wie er aussieht, verhält er sich auch meistens.

O O O

Slim Guy

Ob's an der Ernährung liegt, kann man nicht sagen. Auf jedenfall ein dicker Brocken.

O O △

Lanzen Guy

Greift ihn nur von seiner Kehrseite her an. Von vorne blockt sein Schild alles ab.

O O X

Lump-Bum

Kein Überbleibsel vom letzten Laternenumzug, sondern ein Wächter in dunklen Höhlen.

O O O

Loko-Schock

Ein gefräßiger Schienengeist, der schon die alten Dampfloks terrorisiert hat.

X X X

Style Guy

Seine Lockenpracht ist nicht zu übersehen. Der letzte Schrei in der Pariser Unterwelt.

O O O

Kanibalo Guy

Ein bißchen ausgeflippt sind die Jungs beim Tanzen ja schon. Also vorsichtig nähern!

O O X

Jason

Der faule Sack versucht, Yoshi als Reittier zu mißbrauchen und Mario auszubooten. Schrecklich!

X O O

Mama Knallo

Sie düst durch die Gegend, ohne zu wissen, wohin sie überhaupt will.

X X X

Knallo
Folgt seiner Mutter auf Schritt und Tritt. Wohin sie läuft, ist ihm völlig egal, Hauptsache überhaupt!
X X X

Schnorchel Wels
Wenn Ihr ihn seht, macht Euch auf eine Attacke gefaßt. Urplötzlich taucht er aus dem Wasser auf.
X O X

Proto Schleimi
Der Stoff, aus dem der Schleimi ist. Kleine hüpfende Schleimpfützen, aus denen sich gute Eier machen lassen.
O O O

Bad Rat
Sie sind gemeine Eierdiebe. Schreckt also nicht davor zurück, sie dazu zu verarbeiten.
O O O

Skull Rat
Sie tragen ihren Riesenschädel mit Fassung. Sie sind immer enttäuscht, wenn niemand erschreckt.
O O O

Kult Schnapper
Versucht sich ebenfalls, als blinder Passagier auf Yoshi einzuschleimen.
O O X

Mini Abroxas
Läuft durch die Gegend in der Hoffnung, irgendwann mal so groß und stark zu werden wie sein Bruder.
O O O

Gnubbel Abroxas
Immer kurz vorm Drehwurm bewegt er sich rundherum um die Steine. Hoffentlich wird ihm nicht schlecht.
X O O

Laken Guy
Sieht zwar zum Fürchten aus, hat aber wenig auf der Pfanne. Ohne Laken nix los!
O X △

Boden Wump
Die harmlosen Stacheln können Yoshis Zunge nichts anhaben. Schmeckt irgendwie nach Waldmeister.
O O X

Spikey
Unangenehm, weil schwer zu berechnen, denn seine Sprunghöhe wechselt von Zeit zu Zeit.
O O X

Stacholomäus
Sitzt einfach nur dumm rum und behindert Euch. Verpaßt Ihm ein Ei, dann nimmt er reißaus.
X O X

Spuck-Piranha
Ihr müßt schon 3 Eier opfern, um diesen unangenehmen Gesellen aus der Welt zu schaffen.
X O △

Kamek
Dieser gemeine Fieswicht greift immer von hinten an. Zum Glück hört man ihn kommen.
X X X

Kemak
Kameks jüngerer Bruder. Er macht gerade sein Zauberabitur und will sein Können an Euch demonstrieren.
X X X

Dumpf-Michel
Aufgrund eines alten Rückenleidens zieht er es vor, zu fliegen. Aber nicht mal das kann er richtig.
O O O

Toadies
Kameks Gehilfen. Wenn die Schutzblase ihre Wirkung verliert, schnappen sie zu.
X X X

Glubsch-Krabbe
Mit ihren Augen beobachtet sie alles, was sich um sie herum tut. Vorsicht vor den Zangen.
X O △

Gumba
Lungert wie eh und jeh am Boden rum und weiß sonst nicht viel mit seiner Zeit anzufangen.
O O O

Schleunz
Beachtet ihn erst garnicht, denn er ist es nicht wert, sich die Zunge schmutzig zu machen.
X X X

Schnapp Piranha
Kommt Ihr ihnen zu nahe, werden aus ihnen wahre Ungeheuer, die nichts mehr mögen als Yoshis zu verspeisen.
X O X

Wach Piranha
Sie sind nicht besonders aufmerksam, aber wenn Ihr vor ihr Maul geratet, werdet Ihr Euer blaues Wunder erleben.
X X X

Hoppel Hopps
Laßt Euch nicht von ihrem niedlichen Aussehen täuschen. Sie sind erbarmungslose Wadenbeißer!
O O O

Profi Buu
Nach einer 4-jährigen Ausbildungszeit hat er endlich sein Monsterzertifikat erhalten.
X O X

Little Buu
Gerade am Anfang der Ausbildung kann er nur ganz kleine Kinder erschrecken. Zum Glück!
X O X

Gruft Buu
Einsamkeit ist sein Schicksal, deshalb greift er jeden Eindringling besonders energisch an.
X X X

Ballon Buu
Leicht wie eine Feder schweben sie in den oberen Luftschichten, um Euch am Springen zu hindern.
X O X

Schlidder Willi
Dort, wo's kalt ist, fühlt er sich zu Hause, denn Schliddern ist seine Lieblingsbeschäftigung.
O O O

Pyro Head
Bei ihm wird's einem richtig warm ums Herz. Nicht aus Sympathie, sondern wegen der Hitze.
X X X

Lava Blub
Sieht aus wie eine Lava-Blase, führt aber ein seltsames Eigenleben. Kein Problem für Yoshis Asbest-Magen.
O O X

Igipop
Hat mehr Angst als Vaterlandsliebe. Zum Schutz stellt er seine Stacheln empor.
O O X

Lotter Lisa
Eine Freundin von Yoshi. Nimmt er sie in den Mund, kann er sie als Kugel ausspucken und alle Gegner plattmachen.
O O X

Struwwel Struppi
Ein Glück hat die Kette eine begrenzte Reichweite, sonst würde die Hund-Imitation zubeißen.
X X X

Eizahn Bomb
Er beißt solange zu, bis ihm die Zähne abbrechen. Er ist übrigens guter Kunde beim Zahnarzt.
X X X

Bumm Bomb
Er reißt kratertiefe Löcher in die Heide, also paßt auf, wo er als nächstes einschlägt.
X X X

Pischel
Er oinkt durch den Wald und läßt sich von der Sonne bescheinen. Kein gefährlicher Gegner.
O O O

Paschel
Ausgewachsen haben sie die Sonne satt und halten sich lieber in dunklen Gemäuern auf.
X X △

Lakitu
Er ist einfach nicht kleinzukriegen. Wie ein Bumerang kommt er ungerufen immer wieder.
O O O

Felsen-Lakitu
Versucht sich in Nischen vor Yoshis Zunge zu verstecken. Ist dabei aber nicht besonders geschickt.
O O O

Feuer-Lakitu
Wo er hinkommt, riechts angekokelt, denn seine Feuersteine versengen alles, was sich am Boden befindet.
O O O

Angler-Lakitu
Wollte schon immer den großen Fang machen, hat sich aber bisher zu dumm angestellt.
O O X

Jump-Cheep
Wo Wasser ist, muß man mit ihm rechnen. Er springt zum Luftschnappen aus den Fluten.
O O O

Blurps
Naja, was soll ein Fisch schon anderes machen als ein dummes Gesicht und schwimmen.
- - -

Skelett-Fisch
Sein langer Aufenthalt in der Lava hat seinem Teint etwas geschadet. Aber immer noch quicklebendig.
X O X

Nick van Fish
Er hält sich bevorzugt in engen Spalten auf. Kommt Ihr ihm zu nahe, bläht er sich zu voller Größe auf.
- - -

Whoa-Whoa
Lebende Knetmasse gehört zwar nicht zum Schönheitsideal, aber besonders erschrecken braucht man auch nicht.
X X X

Blubber-Qualle
Ein Meeresbewohner, der lieber in Ruhe gelassen wird. Dafür ist er aber auch nicht agressiv.
- - -

Grinse Schleier
So nett er auch grinsen mag, schnell wie ein Pfeil bewegt er sich zischend durch die Lüfte.
O O O

Quak Birdie
In der Hoffnung, daß ihm irgendwann mal Flügel wachsen, wartet er auf bessere Zeiten.
O O O

Beauty Birdie
Der König der Lüfte kann auch als Mitfliegelegenheit benutzt werden. Aber toll findet er's nicht.
O O X

Buletten Birdie
Dem übermäßigen Genuß einer Spezialität hat er seinen Namen und seine Figur zu verdanken.
O X X

Kuller Birdie
Alles zu spät. Fressen ist sein einziger Lebensinhalt geworden. Yoshis mag er aber nicht.
X X △

Schädel Birdie
Wollte zuviel: Die Gesichtspaste von Dr. Schreck hat leider ihre Wirkung verfehlt.
O O O

Rupf Birdie
Man sieht, was zu häufiges Duschen anrichtet: Klebrige, klumpige Flügelfedern.
O O O

Schlag-Jason
Ein Sportfanatiker, der zu viel über Baseball gelesen hat. Jongliert am liebsten mit Eiern.
X X O

Fang-Jason
Hat zu viel Zeit mit seinem Bruder verbracht. Seitdem bekommt er den Handschuh nicht mehr von der Fanghand.
X X O

Knutschi
Laßt Euch bloß nicht küssen, er hat üblen Mundgeruch. Man kann ihn schon am Levelanfang riechen.
X O X

Elektro-Jason
Hat leider damals in die Steckdose gegriffen und kann sich seither nicht mehr richtig entspannen.
X X X

Schnuffel
Ein Arbeitstier, auf dem sogar Yoshi mal reiten darf und sich angenehm entspannen kann.
X X X

Pseudo Stego
Läuft unverrichteter Dinge herum und wartet auf seine Beförderung. Ziemlich widerstandsfähig.
X X X

Dingelchen
Die Ähnlichkeit mit Spiegeleiern oder sonstigen lebenden Objekten ist rein zufällig.
△ X X

Snifit
Gesundheit. Bei jedem Niesvorgang entfleucht ihm etwas aus der Nase. Hoffentlich wischt er's auf.
O O O

Luft-Polterer
Die Luft um ihn herum isoliert die Schallwellen, sonst wär was los im Lautsprecher.
O O O

Feuer-Wiesel
Seit der letzten Eiszeit versuchen sie vergebens, die Luft auf 243° Celsius zu erwärmen.
X X X

Swooper
Das flappende Geräusch erzeugen seine Flügel, wenn sie gegen die nackten Schenkel patschen.
O O O

Spritz-Drossel
Um Euch zu behindern, benutzt sie Fontänen aus kaltem Wasser. Wenn sie sich nur verschlucken würde!
X O X

Lava Drossel
Kriegt den Hals nicht voll genug und muß dann wegen Schluckauf alles wieder ausspucken.
X O X

Kachel-Schleifer
Der Freund jeder Hausfrau putzt besser als der General und Meister Propper zusammen.
O O O

Hippie Sumse
Ein Überbleibsel der 60er, fährt voll ab auf Woodstock, war aber leider nicht persönlich da.
O X △

Hallas
Die Wikinger lassen grüßen: Zackig, Knackig und mit hombedecktem Helm hält er Wache.
O O X

Elixbo
Wer ihm erzählt hat, weiß-blau wäre der letzte Schrei, gehört heute noch an den Pranger gestellt.
X O △

Koopa
Immer die neueste Turnschuhmode tragen, das ist sein Motto. Manchmal vergißt er das Zuschnüren.
△ O O

Fliegender Koopa

Wegen den häufigen Blasen an den Füßen sind ihm kurzerhand Flügel gewachsen. Es lebe die Evolution!

△ ○ △

Beach Koopa

Entspannung muß sein! Auf der Suche nach dem Strand legt er Meile um Meile zurück.

○ ○ ○

Susel Dusel

Ein Liedchen auf den Lippen wandert sie durch die Gegend. Bei der letzten Miss-Island-Wahl hat sie leider verloren.

○ ○ ○

Prall Pingu

Bei einem Kontakt fühlt sich Yoshi wie eine Flipperkugel: Richtig abgestoßen!

△ ○ X

Lava Wels

Vor Scham ganz rot greift er dennoch an, um Mario und Yoshi in die heiße Lava zu ziehen.

X ○ X

Super Sprudel

Er meint, er könnte Leute alleine durch sein Aussehen beeindrucken. Eier wirken aber Wunder.

X ○ X

Rumpel Blume

Als Blumen getarnt versuchen sie alles zu überrumpeln. Zum Glück ist die Tarnung nicht perfekt.

X ○ X

Sporky

Ihr Angriff zielt genau auf das Nervenzentrum von Yoshi. Der Effekt: Die Laune steigt dabei!

○ ○ ○

Schim-Peng

Die spinnen die Affen. Versuchen sie doch tatsächlich, mit allem Möglichen nach Yoshi zu werfen.

○ ○ ○

Türülü

Eine ganz besondere Sorte: Schnell aufgeblüht und genauso schnell wieder verblüht.

X X X

Schleimi

Als Endgegner der 1. Welt versucht er Yoshi auf seiner Suche zu behindern. Der etwas schale Geruch innerhalb seiner Mauern kommmt wohl daher, daß jahrelang nicht mehr gelüftet wurde. Yoshis Springerstiefel sind genau das Richtige für die Schleimpfützen am Boden.

X ○ X

Buu Huu

Blickt man ihm ins Auge, schaut er aus, als könnte er kein Wässerchen trüben. Kehrt man ihm allerdings den Rücken zu, versucht er sofort, die Situation zu seinen Gunsten auszunutzen. Seine Allergie gegen Yoshi-Eier läßt sich allerdings nicht verleugnen.

X ○ X

Nebulo

Seit er Aladdin in der Spätvorstellung gesehen hat, ist er nicht mehr aus der Vase rauszukriegen. Aber er hat vergessen, die Blumen herauszunehmen und hat deshalb bei jedem Auftreten die Lacher auf seiner Seite.

X X X

Börk Börk

Wie man deutlich an dem Inhalt seines Magens erkennen kann, frißt er alles, was ihm so in die Quere kommt. Ob Gut oder Böse, er macht keinen Unterschied in der Wahl seiner Speisen. Hoffentlich kann Yoshi dafür sorgen, daß er rechtzeitig Schluckauf bekommt.

X ○ X

Audrey

Direktimport aus Kameks einzigartiger Monster-Gärtnerei. Allerdings hat ihr schnelles Wachstum einen kleinen Schönheitsfehler verursacht: Sie ist am Bauchnabel dermaßen kitzelig, daß sie eigentlich keine Chance als ernsthafter Gegner hat.

X ○ X

Big Puschel

Wie einst die Dinosaurier: Riesiger Kopf, aber wenig Hirn. Nach diesem Motto fällt auch seine Angriffstaktik aus, denn eigentlich hat er gar keine. Aber trotz der rosa Farbe ist er dennoch ein Riesenbrocken, dem nur schwer beizukommen ist.

X X △

Super Koopa

Seine Augen glitzern vor Angriffslust. Die Riesenfüße, stampfen Yoshi entgegen. Aber durch die Größe läßt sich unser grüner Held nicht beeindrucken. Vielmehr stellt er sich einen riesigen Suppentopf vor, in die der Super Koopa genau reinpassen würde. Hm, lecker!

X ○ △

Möbius

Er ist zwar einer der Endgegner, trägt sein Herz dafür aber am rechten Fleck. Das letzte Mal, als er sich röntgen ließ, muß er wohl eine saftige Portion Strahlen abbekommen haben, denn seitdem weist seine Körperstruktur doch erhebliche Mängel auf.

X ○ X

Abroxas

Durch Kameks Hilfe und die vielen Jod S11-Körnchen ist er zu beachtlicher Größe gelangt. Aber irgendwie kann er seine Vergangenheit nicht hinter sich lassen, denn er rennt immer noch um einen runden Gnubbel herum, als wäre es seine einzige Lebensaufgabe.

X X X

Stego

Er hat in seiner Kindheit viel mit Bauklötzen zu tun gehabt und hat sich deshalb seinen Aufenthaltsraum auch in diesem Stil eingerichtet. Vielleicht hätte er aber einen Innenarchitekten befragen sollen, denn besonders widerstandsfähig ist seine Bauweise nicht.

X X X

Baby Bowser

Die Eifersucht über Marios Reittier macht ihn fast wahnsinnig. Wie gern würde er mal auf Yoshi davongaloppieren. Leider können wir das natürlich nicht zulassen, denn da könnte ja jeder kommen. Man sollte ihm mal den Hosenboden stramm ziehen.

X X X

Xilebo

Seine letzte Diät hat leider nicht so angeschlagen, wie er erhofft hatte. Und als dann noch seine neue Digitalwaage explodiert ist, hat er den Vorsatz aufgegeben, rank und schlank zu werden. Aber trotz seines Körpergewichts bewegt er sich leicht wie eine Gazelle.

X ○ X

Bowser

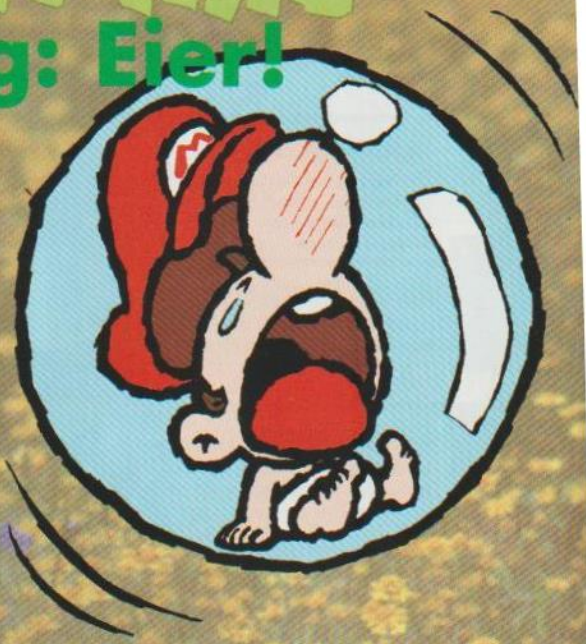
Das Böse an sich. Er verkörpert alles schreckliche, das einem so passieren kann. Zum Glück hat er Berührungsängste und bleibt deshalb normalerweise in sicherer Entfernung. Aber wehe, wenn er näher kommt, dann bebt die gesamte Insel.

X ○ X

ALLGEMEINE TIPS

Die letzte Rettung: Eier!

Früher oder später kann man in sehr brenzlige Situationen kommen. Sei es, daß Mario in seiner Blase irgendwo unerreichbar umherschwebt oder sich ein Gegenstand außerhalb Eurer Reichweite befindet. Dann ist ein gezielter Schuß die letzte Rettung. Drückt Ihr während des Zielens das Steuerkreuz nach oben, könnt Ihr sofort senkrecht schießen.



Auferstehung der Gegner

Gegner, das wissen wir aus vielen Begegnungen mit ihnen, legen oftmals sehr seltsame Verhaltensweisen an den Tag. So kommt es manchmal vor, daß sie, obwohl vorher besiegt, plötzlich wieder erscheinen. Damit Ihr auf diese Situationen vorbereitet seid, wollen wir Euch folgendes verraten: Die Gegner machen sich auf verschiedene Arten vom Bildschirm. Sie „zerploppen" heißt: Endgültig futsch! Fallen sie nur nach unten aus dem Bildschirm, könnt Ihr eine Wette darauf eingehen, daß sie wieder erscheinen.

Auf ewig futsch!

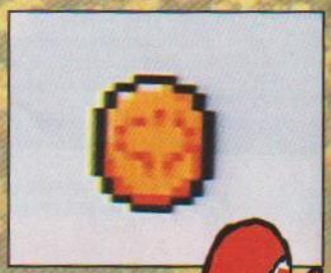
Auferstehung!

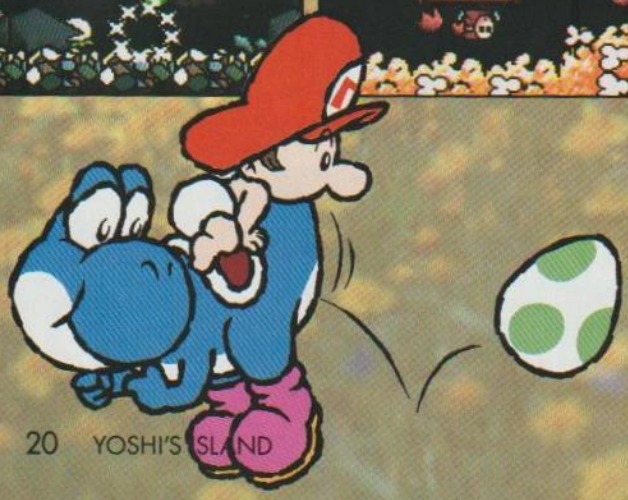
Münzen-Offenbarung

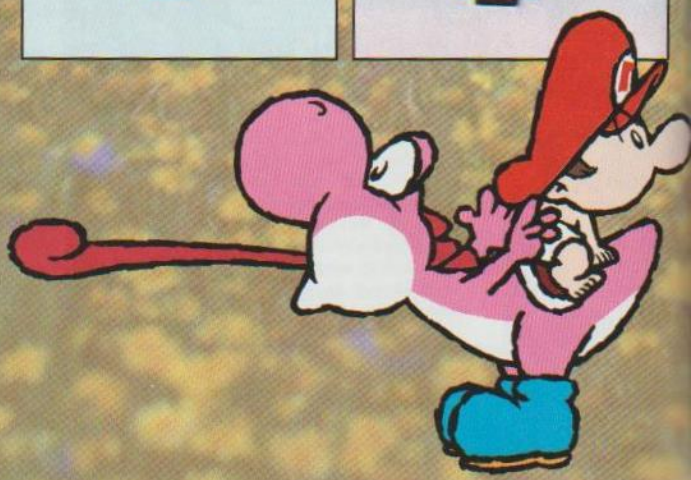
Jetzt könnte es ja vorkommen, daß Ihr keine Lupe zur Hand habt. Woher um alles in der Welt soll man dann wissen, wo sich die roten Münzen verbergen? Auch dafür gibt es für Adleraugen eine Hilfe: Seht Euch die Münzen genau an. Diejenigen, die sich beim Aufsammeln als rote entpuppen, haben auch als gelbe Münzen einen roten Schimmer. So könnt Ihr sehen, ob sich der waghalsige Sprung ins Nichts rentiert.

Gelber Taler

Rote Münze







LASST UNS BEGINNEN!

Der Levelplan

Prinzipiell ist alles, was es in einem Level zu finden gibt, auch in die Levelpläne eingezeichnet. Das heißt, man kann sehen, wo sich die roten Münzen, Blumen, Flügelwolken usw. befinden.

Haben wir zu einer Flügelwolke keine näheren Angaben gemacht, erhaltet Ihr bis zu 5 Sterne, wenn Ihr sie trefft.

B

Seht Ihr einen Pfeil, der auf einen Buchstaben deutet, geht die Karte an anderer Stelle beim gleichen Buchstaben weiter.

Steht ein Buchstabe A links vom Pfeil, kommt Ihr von einem anderen Teil der Karte an diese Stelle. Sucht nach dem gleichen Buchstaben an anderer Stelle.

Die handgeschriebenen Texte geben wichtige Hinweise!

Dieser Pfeil zeigt an, daß die Karte an anderer Stelle weitergeführt wird.

Manchmal deuten die Linien auf Stellen, an denen sich unsichtbare Gegenstände befinden.

WELT 1

In der ersten Welt geht es noch relativ ruhig zu. Ihr bekommt sehr viele Erklärungen zu den einzelnen Yoshi-Aktionen und könnt noch sehr viel ausprobieren.

Schokohügel

Laßt Euch von dem netten Levelnamen nicht täuschen. Die Gegner sind bestimmt nicht zuckersüß und werden einige Gemeinheiten für Euch parat haben!

LEVEL 1-1

Um die roten Sterne zu erhalten, müßt Ihr den Fly Guy mit einem Ei abschießen.

Schiebt diesen Stein nach ganz rechts!

Tulpen-Power

Hier solltet Ihr mit einem geschickten Eierschuß versuchen, die rote Tulpe zu füttern. Das Ei kann man aber nur in die Tulpe schießen, wenn sie sich gerade öffnet.

Schoko-hügel	Pilz-grotte	Donut Panik	Lustiges Spo-ren Drama
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
- 0 -	- 0 -	Ballon Duell	- 0 -

Bombola	Xilebos Festung	High Shy Guys	Schleimis Schloß
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
- 0 -	- 0 -	Goldregen	- 0 -

B

Wolken und Samen

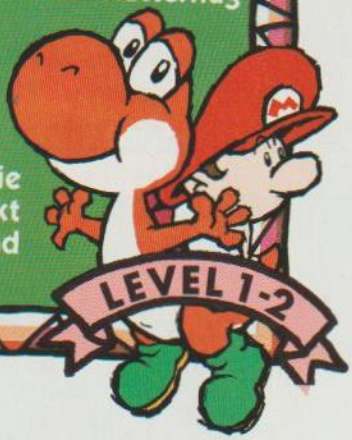
Tja, da guckt Yoshi nicht mehr so schlau drein. Hier scheint der Weg zu Ende zu sein. Doch in der Luft schwebt ein Fragezeichen-Wölkchen. Wenn Ihr diese Wolke mit einem Ei trefft, wird sie Euch einen Samen schenken, aus dem in kurzer Zeit eine riesige Kletterpflanze wird.

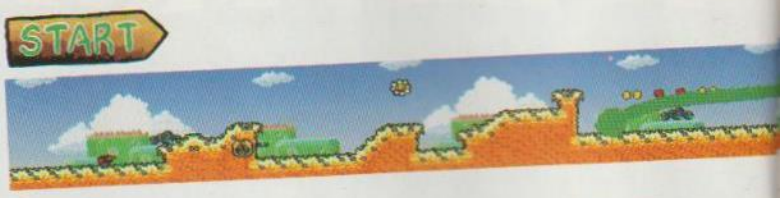
Big Chomp

Diesen Stein könnt Ihr anrollen lassen, um dann in aller Ruhe zuzuschauen, wie er die Gegner plättet und Euch den Weg freiwalzt.

Bombola

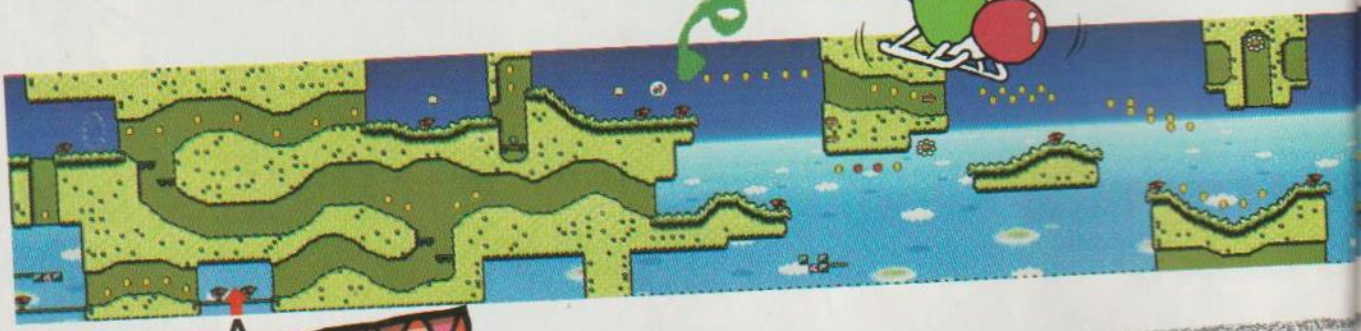
In diesem Level könnt Ihr zeigen, daß Ihr den Flatterflug beherrscht. Die Bumm-Bombs werden enorme Krater schlagen, über die Ihr geschickt springen und flattern müßt.





Heliyoshi

Wenn der kleine Saurier die Zauberblase berührt, verwandelt er sich prompt in einen Heliyoshi und kann fliegen.



Pilzgrotte

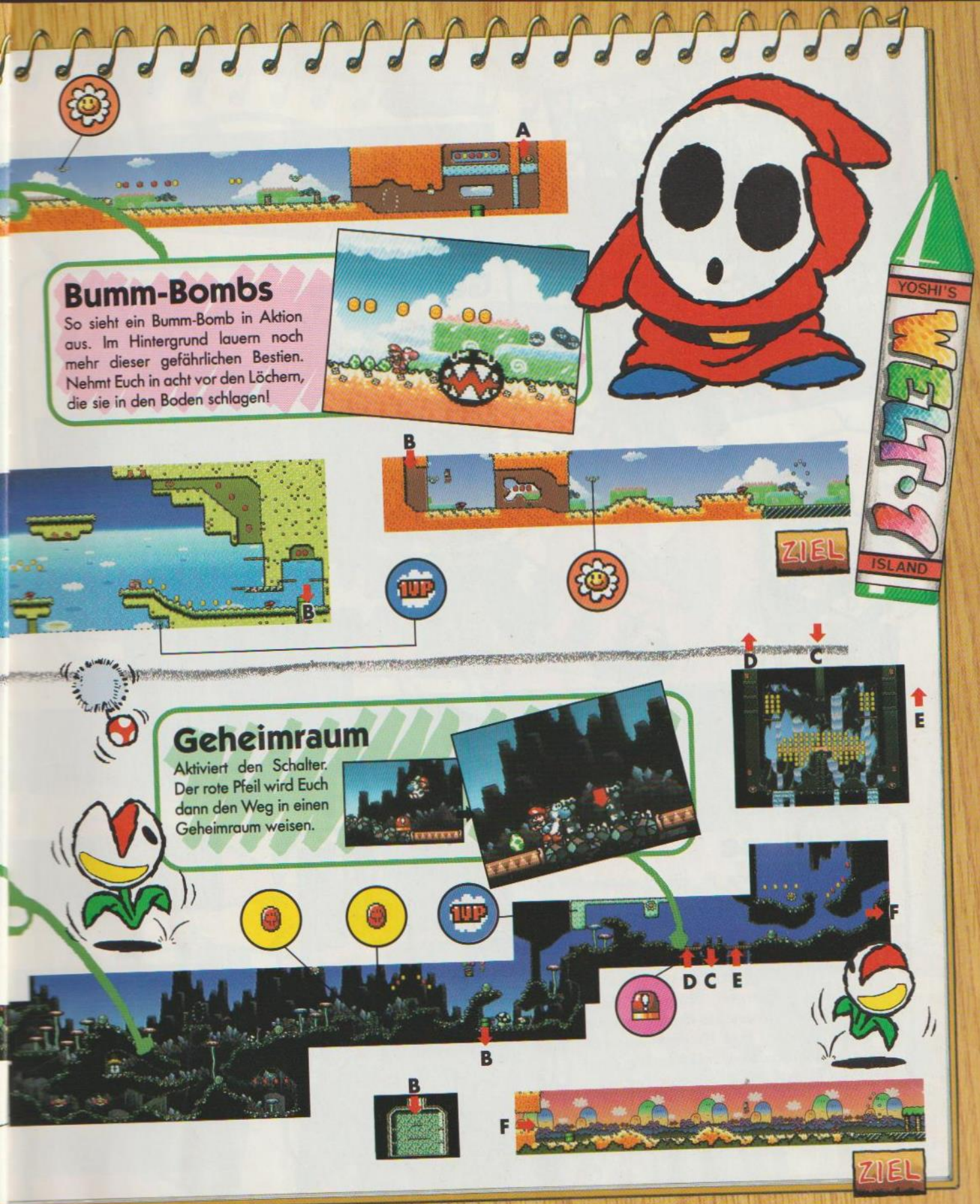
In dieser dunklen und feuchten Grotte dürft Ihr nicht die Nerven verlieren. Bleibt cool und versucht den Ausgang zu finden, ohne von den Hoppel-Hops aufgehalten zu werden.

Mini-Spiel

Holt Euch mit dem Eierschuß den Schlüssel, der an den Ballons hängt. Zur Belohnung winkt Euch ein Mini-Spiel.

Münzen

Springt an dieser Stelle auf die Quasselbox und von dort weiter nach links. Hier gibt es versteckte Münzen.



Bumm-Bombs

So sieht ein Bumm-Bomb in Aktion aus. Im Hintergrund lauern noch mehr dieser gefährlichen Bestien. Nehmt Euch in acht vor den Löchern, die sie in den Boden schlagen!

Geheimraum

Aktiviert den Schalter. Der rote Pfeil wird Euch dann den Weg in einen Geheimraum weisen.

Kilebos Festung

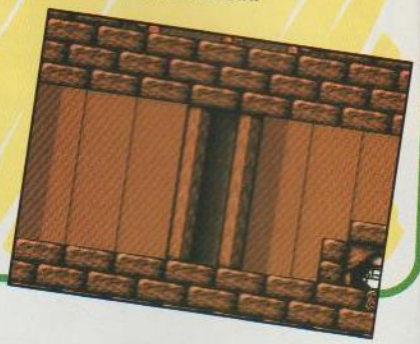
Nun habt Ihr schon fast die Hälfte der ersten Welt geschafft. In dieser Festung wohnt ein mächtiger Gegner.

LEVEL 1-4

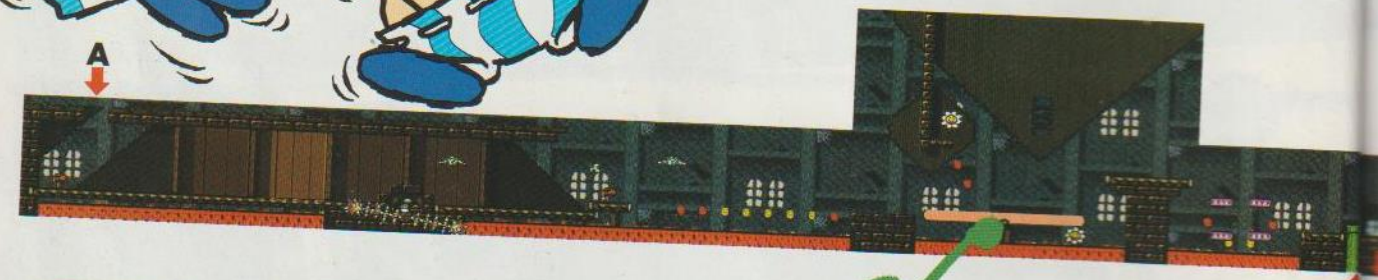
START

Geheimweg

An der unten im Bild gezeigten Stelle müßt Ihr durch die Wand brechen und nach oben springen. Jetzt könnt Ihr am oberen Bildschirmrand entlanglaufen und Münzen einsammeln.



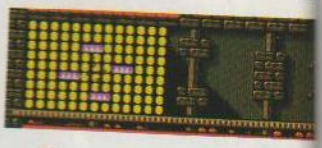
A



B

Die Wippe

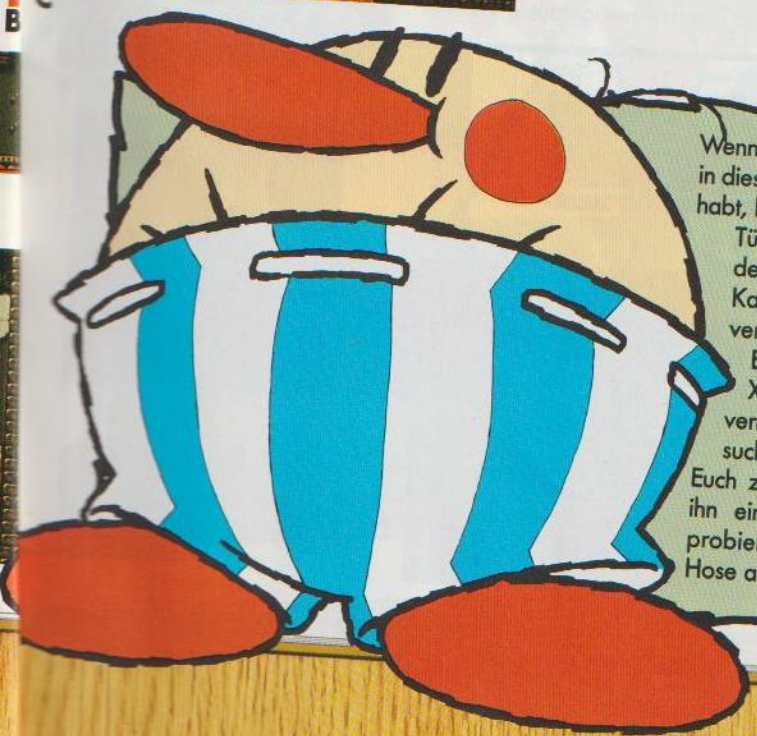
So, jetzt kommt etwas für die absoluten Balance-Künstler unter den Controller-Akrobaten. Auf dieser Wippe, die sich mitten in einem Lava-Tümpel befindet, wird von Euch viel Feingefühl und Gleichgewichtssinn abverlangt. Wenn Ihr im allerletzten Moment von der Wippe mutig nach links oben springt, könnt Ihr auf eine kleine Plattform gelangen. Von dieser Plattform aus könnt Ihr ohne Probleme an die Bonus-Blume gelangen. Das wird Eure Punktzahl am Ende des Levels gehörig aufpuschen. Wenn Ihr diese zirkusreife Leistung erfolgreich absolviert habt, könnt Ihr langsam daran gehen, den Endgegner in dieser Festung ausfindig zu machen.



E

Heißes Gefecht

Nachdem Ihr die Wippe hinter Euch gebracht habt, erscheint plötzlich ein gigantisches Lava-Monster. Wenn Ihr an ihm vorbei wollt, dürft Ihr das Monster auf keinen Fall berühren, sonst gibt's heiße Socken. Schießt ihm ein Ei auf die Rübe und es wird schnell wieder in seine Unterlava-Höhle verschwinden.



Boss Xilebo

Wenn Ihr alle Gegenstände in diesem Level eingesammelt habt, könnt Ihr durch die rote Tür (E) gehen und Euch dem Endgegner zum Kampf stellen. Kamek verwandelt einen kleinen Elixbo in den riesigen Xilebo. Dieser hüpft wie verrückt herum und versucht, Sauriermatsch aus Euch zu machen. Beschießt ihn einfach mit Eiern und probiert, ob Ihr ihm die Hose ausziehen könnt!

Donut Panik

Das fieseste auf der Insel sind die Donut Plattformen. Man denkt man steht sicher, plötzlich macht es „Schwups" und die Donuts fallen herab...

LEVEL 1-5

Flattern

Nach einer kurzen Zeit, die Ihr auf den Donut Plattformen verbracht habt, machen diese einen dezenten Abflug und hinterlassen Euch einen gähnenden Abgrund.

An dieser Stelle erwarten Euch noch einige Fragezeichen-Wölkchen. Verballert deshalb nicht gleich am Anfang Eure letzten Eier, sondern hebt sie gut auf.

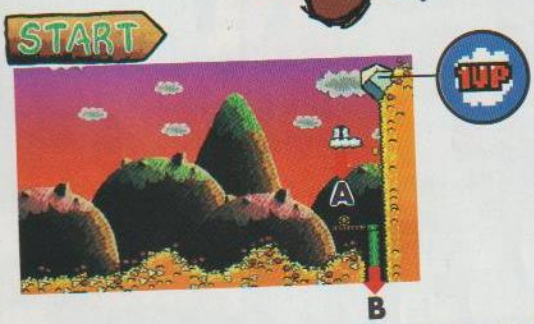
High Shy Guys

Wer hätte das gedacht? Die Shy Guys haben sich Stelzen besorgt, und machen nun als High Shy Guys die gesamte Yoshi Insel unsicher!

LEVEL 1-6

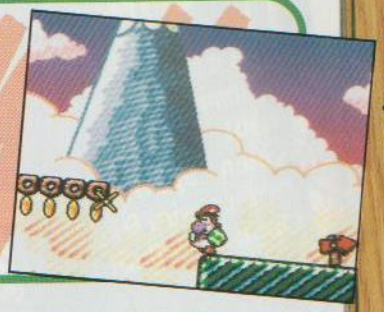
Wühlyoshi

Wenn der Saurier an dieser Stelle die Zauberblase berührt, verwandelt er sich in einen Wühlyoshi. Die Steuerung ist nicht einfach, aber es ist ja noch kein Meister vom Himmel gefallen.



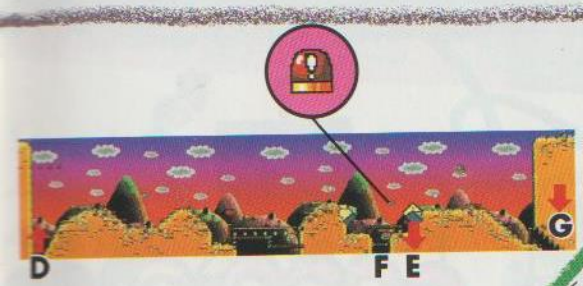
Holt Euch die Münzen!

Mit einem gut gezielten Eierschuß könnt Ihr Euch hier die fünf roten Münzen besorgen. Stellt Euch ganz links an den Abgrund, visiert Euer Ziel an und Feuer frei! Allerdings dürft Ihr Euch nicht zu lange an dieser Stelle aufhalten, weil der Bildschirm inzwischen weiterscrollt. Die roten Münzen werden Eurem Punktekonto hinzugezählt.



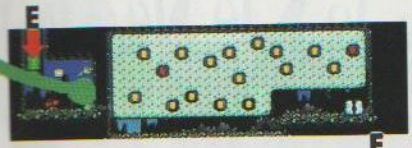
Jetzt geht's rund!

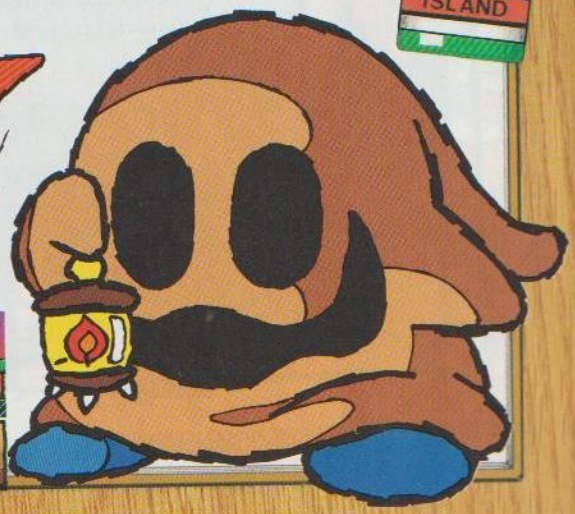
Es gibt zwei Kreisel-Arten. Die einen drehen sich von selbst und bleiben an einer Stelle stehen. Die anderen werden nur durch das Gewicht Eures Reittieres in Bewegung gesetzt und können an der gestrichelten Linie entlangfahren. Diese Technik erfordert viel Geschick und ist nicht ganz ungefährlich.



Billard-Ei

Achtung! Kniffliges Rätsel! Wie kommt man an die Blume, ohne dem Saurier sämtliche Knochen zu brechen? Genau! Man schießt das Ei geschickt über die Bande bis zur Blume. Ist doch gar nicht so schwer, oder?





Lustiges Sporen Drama

Lustig wird es ganz bestimmt. Denn habt Ihr erst einen Sporky berührt, wird Eure Optik beeinflußt.

LEVEL 1-7

START

Mini Spiel

Um den Schlüssel zu finden, müßt Ihr erst mit den Eiern die Felsen wegschlagen. Habt Ihr das Wölkchen gefunden, könnt Ihr es beschießen und den Schlüssel zum Mini Spiel „Goldregen" erhalten.

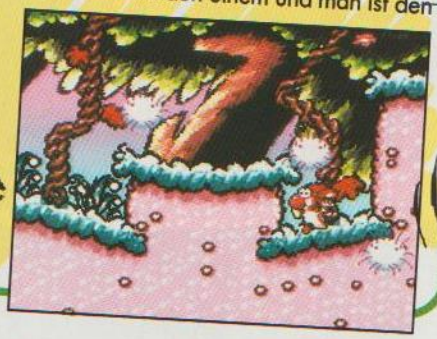
A

Unendliche 1-Ups!

Einen tollen Trick haben wir für alle Yoshis Island-Fans, die gerne Extraleben haben möchten, ohne sich die Finger bei der Eingabe einer Mammut-Tastenkombination zu verknoten. Nehmt eine Lotter Lisa in den Mund, ohne sie herunterzuschlucken und spuckt sie bei der grünen Röhre wieder aus. Alles was Ihr nun noch tun müßt, ist in aller Ruhe das folgende Spektakel abzuwarten…

Verdrehte Optik

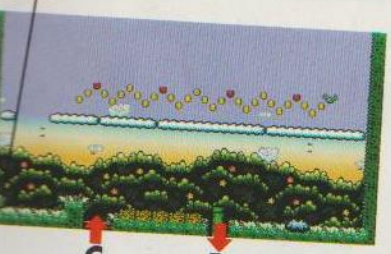
Das sind nun die vielgerühmten und auf der Yoshi Insel sehr bekannten Sporkys, die einem den Kopf ganz schön verdrehen können. Berührt man sie, ist man eigentlich schon verloren. Die Sinne schwinden einem und man ist den Gefahren dieser Zone hoffnungslos ausgesetzt. Viel Spaß...

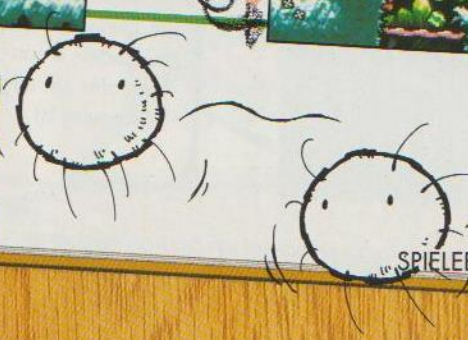


Sammelt hier die Blume direkt ein. Ein Eierschuß an dieser Stelle ist nur sehr schwer auszuführen!

Geheime Zone

Auf dem linken Bild könnt Ihr sehen, an welcher Stelle Ihr den Eierschuß einsetzen müßt. Habt Ihr ein Ei nach oben abgeschossen, fällt ein kleiner roter Pfeil vom Himmel und landet direkt vor Eurer Nase. Nun müßt Ihr diesen Pfeil noch als Trampolin benutzen und könnt in die geheime Zone springen. Sicher wollt Ihr jetzt wissen, was es dort alles zu finden gibt? Tja, das müßt Ihr wohl selbst herausfinden. Aber eines sei verraten: Der Aufwand lohnt sich!





Schleimis Schloß

Nun habt Ihr es geschafft und kommt zum Endgegner der ersten Welt. In Schleimis Schloß müßt Ihr einen kühlen Kopf bewahren und allen Gefahren trotzen.

LEVEL 1-8

Ein besonderer Lift

Schwimmen kann man hier zwar schon, doch wer weiß, was sich alles so im Wasser tummelt? Besser ist es, wenn Ihr der Fontäne auf den Kopf springt. Schließlich trägt sie eine Plattform auf dem Kopf.

Geheimer Schalter

Kurz vor der Tür, die zum Endgegner führt, könnt Ihr mit einem Eierschuß ein verstecktes Fragezeichen-Wölkchen sichtbar machen. In diesem Wölkchen befindet sich ein Schalter, der Euch den Weg in einen geheimen Raum weist.

Ein nützliches Utensil

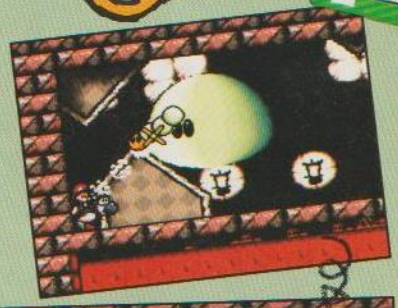
Diese Pfeil-Symbole können Euch als schwebende Plattformen dienen. Sie ändern ihre Flugrichtung, sobald Ihr darauf hüpft. Ihr müßt Euch allerdings sehr konzentrieren, denn es ist nicht einfach, von einer Plattform zu springen und wieder darauf zu landen, wenn die Plattform ständig in Bewegung ist.

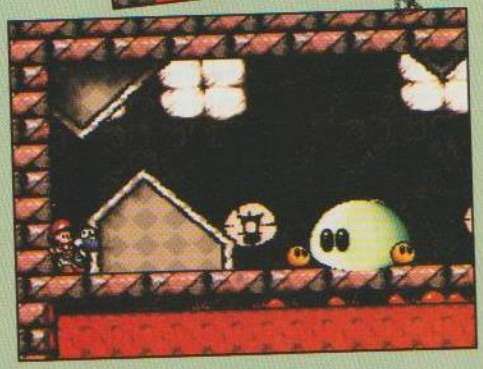
Plattform drehe dich!

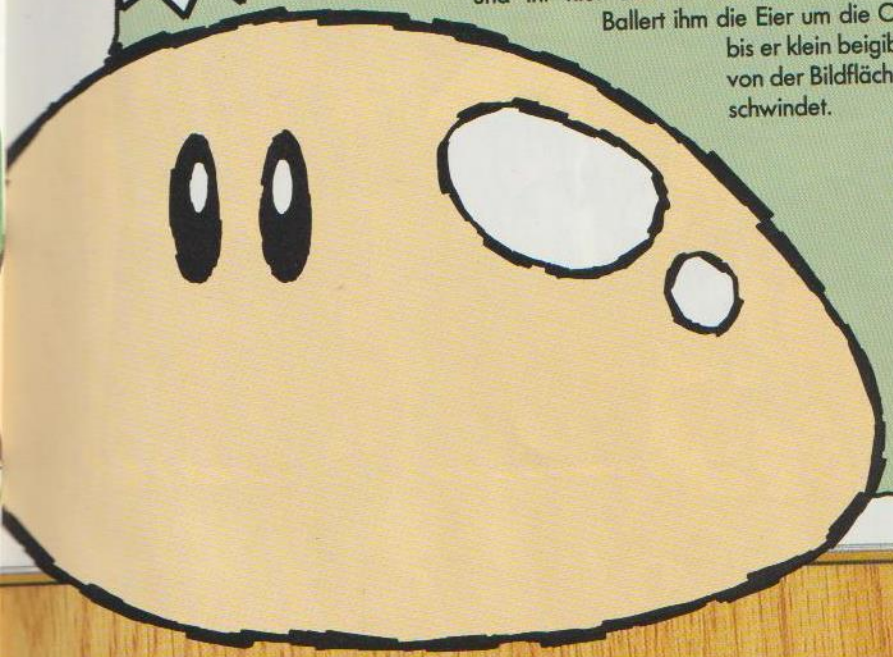
Damit sich die Plattformen mit den Stacheln drehen, und Ihr Euch unbeschadet darauf stellen könnt, müßt Ihr keinen Zauberspruch oder ähnliches von Euch geben. Beschießt einfach die kleinen Blöcke mit den aufgezeichneten Pfeilen und die Stachelplattformen mit der jeweiligen Farbe werden sich drehen.

BOSS SCHLEIMI

Nach allen Gefahren, die die erste Welt geboten hat und allen Fallen, die Euch gestellt wurden, habt Ihr es nun endlich geschafft und könnt Euch dem Endgegner in diesem Schloß stellen. Schleimi ist ein echt ätzender Typ. Er wackelt und schwabbelt vor sich hin und hat nur eines im Sinn: Euch zu zeigen, daß dies sein Schloß ist und Ihr hier absolut nichts zu suchen habt. Ballert ihm die Eier um die Ohren, bis er klein beigibt und von der Bildfläche verschwindet.







Bello Magma

Habt Ihr in allen Levels einer Welt 100 Punkte geschafft, erscheint das „Extra"-Fenster, in welchem jeweils ein Spezial-Level zu finden ist.

SPECIAL 1

Tempo!

Ihr müßt Euch an dieser Stelle sehr beeilen, um das Fragezeichen-Wölkchen mit einem Ei zu treffen, da der Bildschirm sehr bald anfängt zu scrollen! Laßt Ihr Euch zuviel Zeit, wird der Saurier eingequetscht.

Schlauer Schnuffel?

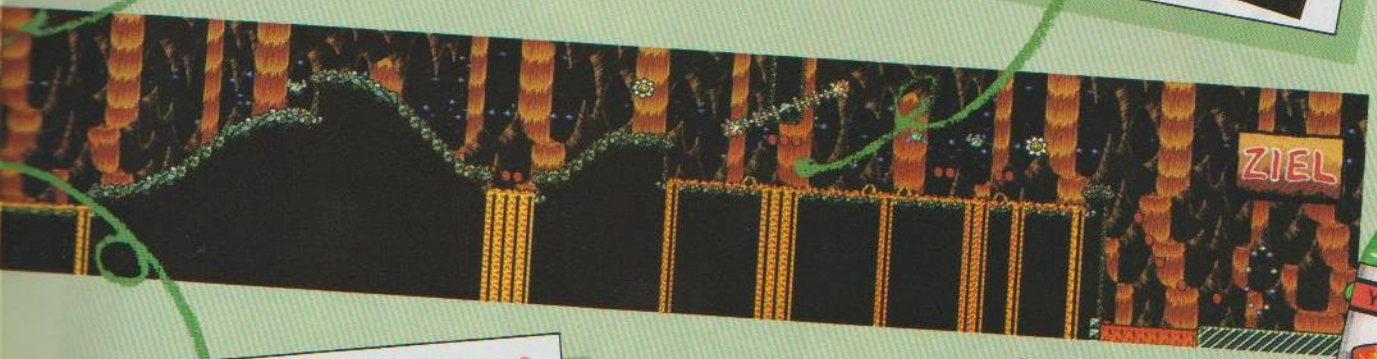
Im Spezial-Level trefft Ihr auf eine besonders komische Gestalt. Ist es ein entlaufenes, irres Geschöpf aus Frankensteins Labor? Ist es ein abgefahrenes außerirdisches Wesen, das uns etwas Wichtiges mitzuteilen hat, oder ist es ein neuer Superheld? Nein, es ist nur ein kleiner treuer Hund, der sich schlicht und einfach Schnuffel nennt. Er ist zwar nicht besonders schlau, aber dafür unheimlich hilfsbereit. Er wird Euch liebend gern auf den Rücken nehmen und in die Richtung laufen, in die Yoshi gerade schaut. Nur herunterfallen dürft Ihr nicht! Das piekst äußerst unangenehm! Aber da Ihr das Abenteuer bisher so einzigartig gemeistert habt, dürftet Ihr auch hier keine Probleme haben.

Raketen-Willi-Sprung

Yoshi ist völlig von der Rolle! Es fliegen ihm nicht nur die Raketen-Willis entgegen, sondern an dieser Stelle scheint es überhaupt nicht weiterzugehen. Extreme Situationen erfordern noch extremere Aktionen. Ihr müßt ganz einfach einen Raketen-Willi als Sprungbrett benutzen, um über das Hindernis zu springen. Den Sprung müßt Ihr genau im richtigen Moment ansetzen, um nicht in den gähnenden Abgrund zu fallen.

Morgensternkette

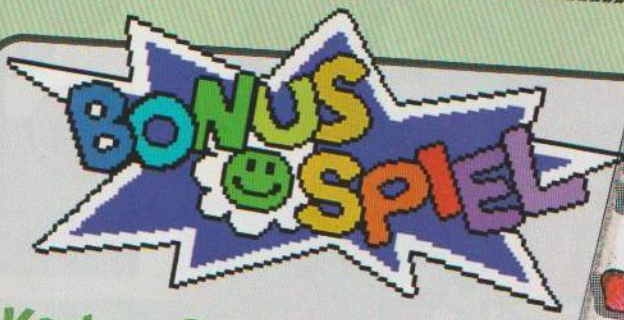
Eine enorme Stachelkette mit einem gigantischen Morgenstern hängt von der Decke und versperrt Euch den Weg. Jedesmal wenn Schnuffel daran vorbei will, bleibt Ihr am Morgenstern hängen und fallt in die Lava. Diese Stelle könnt Ihr ganz einfach meistern. Ihr müßt Euch mit Yoshi nur ducken, um die hin und her pendelnde Kette zu überlisten. Seid Ihr geduckt, kann sie Euch nicht mehr erwischen.



YOSHI'S WELT: ISLAND

Warmes Frühstück

Den Feuerbällen braucht Ihr nicht unbedingt auszuweichen. Schluckt sie einfach hinunter, sie schmecken köstlich. Yoshi wird sich über ein warmes Frühstück sehr freuen.



Karten-Schnipsen

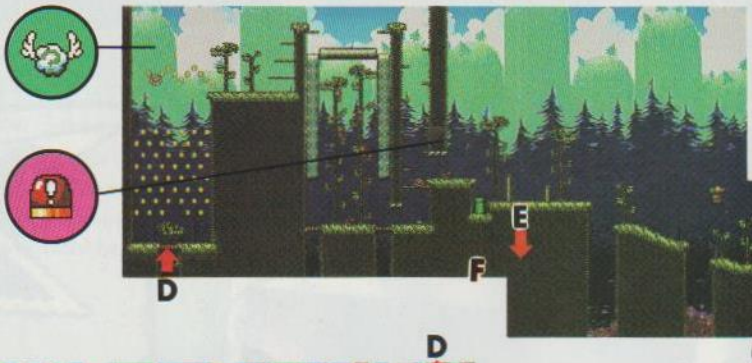
In diesem Bonus-Spiel müßt Ihr die Karten aufdecken, um tolle Gegenstände zu gewinnen. Deckt Ihr allerdings eine Kamek Karte auf, habt Ihr verloren und müßt alle Gegenstände zurückgeben.

WELT 2

Die erste Welt haben die Yoshis erfolgreich abgeschlossen. In der zweiten Welt erwarten Euch nun wieder zahlreiche Gegner, gemeine Fallen und aufregende Abenteuer.

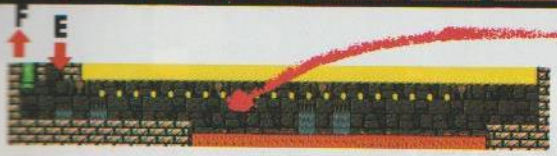
Schwarzwälder Felsenhagel

Habt Ihr schon einmal riesige Felsen gesehen, die in der Luft schweben und plötzlich abstürzen? Nein? Dann müßt Ihr diesen Level unbedingt spielen!



Schwarzwälder Felsenhagel	Super Baby Home Run	Grinsewald	Buu Huus Festung
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
Peng Bumm	- 0 -	Ballon Duell	- 0 -

Lakitus Jammertal	Höhlenchaos	Lakitus Hinterhalt	Nebulos Schloß
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
- 0 -	Melonenkerne	Goldregen	- 0 -

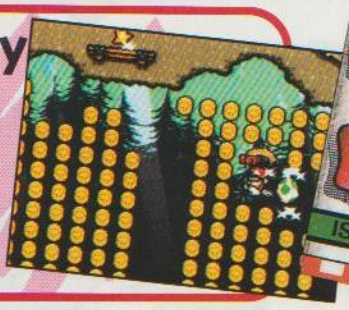


Heiße Füße

Heiße Füße könnt Ihr hier bekommen, wenn Ihr den Flatterflug nicht beherrscht. Holt Euch die 1-Ups, Ihr werdet sie in den nächsten Leveln gut gebrauchen können.

Super Baby

Da kommt sogar Yoshi ins Staunen. Aus dem Baby, das sich von dem Saurier tragen läßt, wird ein Super Baby, sobald es einen Super Stern berührt hat.



Super Baby Home Run

Wenn Ihr in diesem Level bestehen wollt, müßt Ihr Euch vor den Baseball-Freaks in acht nehmen. Die Typen mit den Baseballschlägern sind besonders fies!

LEVEL 2-2

Ausgetrickst

Schießt hier ein Ei ab, damit Fang-Jason es auffangen kann. Wenn Ihr nun nach rechts geht, wird er das Ei nach Euch werfen und die Fragezeichen-Wolke treffen.

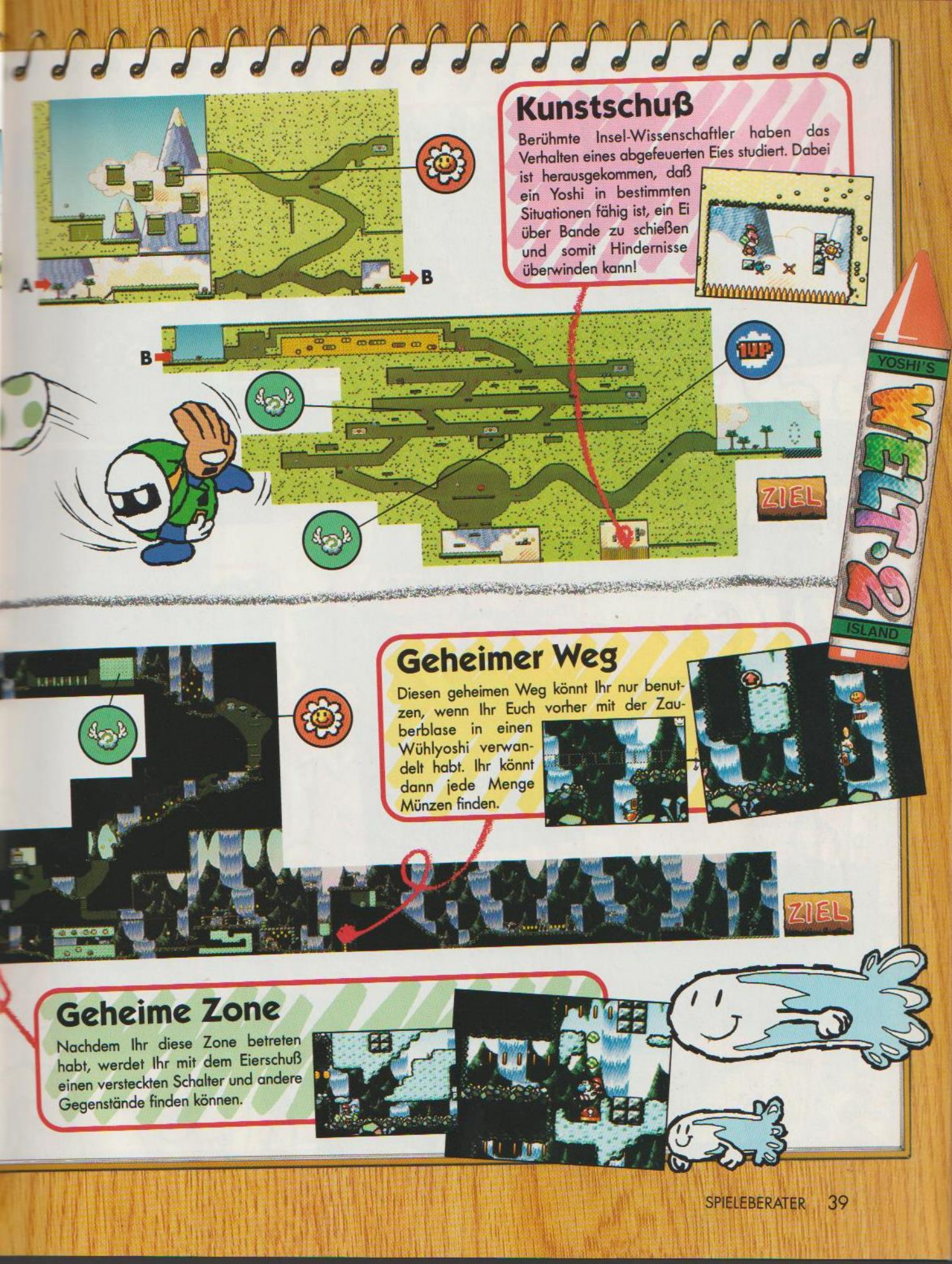
Grinsewald

In diesem unheimlichen Wald wimmelt es nur so von kleinen, fliegenden Geistern, die ein seltsames Grinsen aufgesetzt haben.

LEVEL 2-3

Grinse Schleier

Die Grinse Schleier leben im Grinsewald und spuken den ganzen Tag herum. Warum sie grinsen ist niemandem bekannt. Vielleicht freuen sie sich darüber, daß sie andere Inselbewohner erschrecken können.



Kunstschuß

Berühmte Insel-Wissenschaftler haben das Verhalten eines abgefeuerten Eies studiert. Dabei ist herausgekommen, daß ein Yoshi in bestimmten Situationen fähig ist, ein Ei über Bande zu schießen und somit Hindernisse überwinden kann!

Geheimer Weg

Diesen geheimen Weg könnt Ihr nur benutzen, wenn Ihr Euch vorher mit der Zauberblase in einen Wühlyoshi verwandelt habt. Ihr könnt dann jede Menge Münzen finden.

Geheime Zone

Nachdem Ihr diese Zone betreten habt, werdet Ihr mit dem Eierschuß einen versteckten Schalter und andere Gegenstände finden können.

Buu Huus Festung

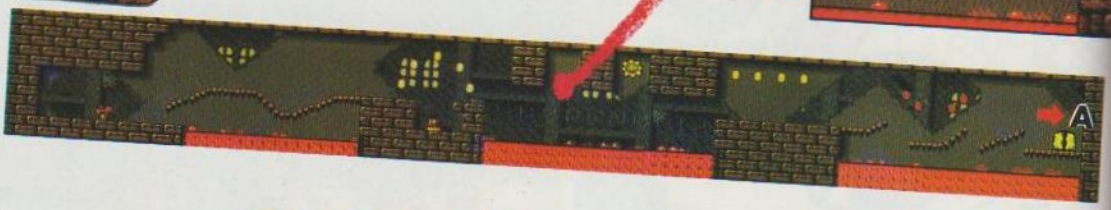
Unerschrocken betretet Ihr diese gruselige Festung. Ganz schön mutig von Euch! Wetten, daß Buu Huu Euch das absolute Grauen lehren wird.

LEVEL 2-4

START

Geister ohne Ende

Die Familie der Buu Huus hat sich über die ganze Yoshi Insel verbreitet. So gibt es zum Beispiel Profi Buus, Little Buus oder sogar Gruft Buus. In Buu Huus Festung, haben sie sich eingenistet und fühlen sich so richtig pudelgeisterwohl. Es wird Zeit, daß Ihr ihnen zeigt, daß sich ein ausgewachsener Yoshi nicht vor Geistern fürchtet...

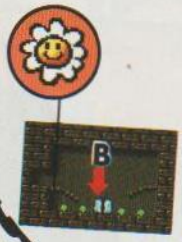


Whoa-Whoa

Diese Knetmasse wurde von Buu Huu eingestellt, um unerwünschte Besucher zu verschrecken.

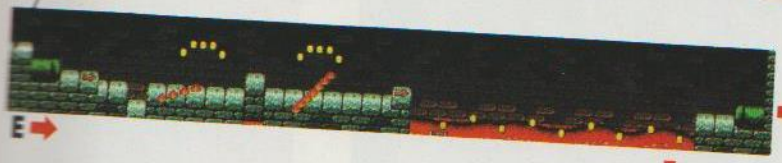
Schlüssel

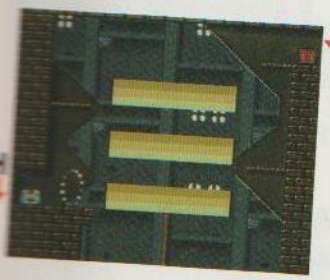
Um an den Schlüssel zu gelangen, müßt Ihr das Ei wieder geschickt über die Bande schießen. Der Schlüssel ist im Wölkchen.



Versteckter Schalter

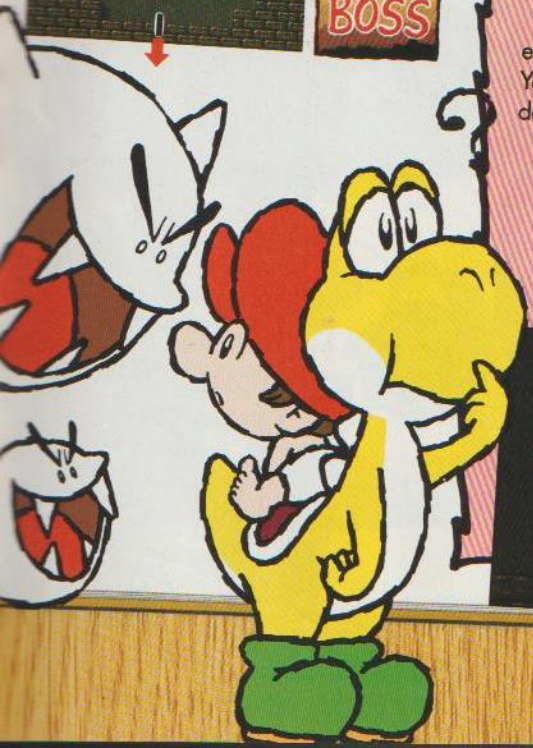
Gruselig ist es in der Buu Huu Festung sowieso schon. Jetzt wird die ganze Sache auch noch stockdunkel und man kann kaum etwas erkennen. An der Stelle, die Ihr auf dem kleinen Bild seht, müßt Ihr den Geist dreimal treffen, um den versteckten Schalter zu erhalten.

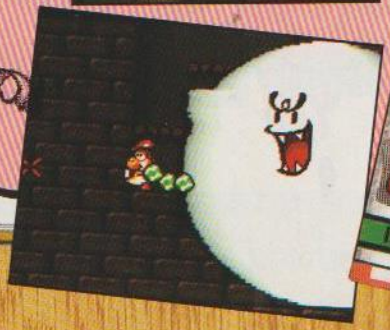




BOSS BUUHUU

Yoshi atmet auf. Endlich hat er die Festung hinter sich gebracht und ist durch die Tür zum Endgegner gegangen. Doch was nun auf den Saurier wartet, kann nur aus der krankhaften Fantasie eines absoluten Horror-Freaks entsprungen sein. Ein riesiger Buu Huu stellt sich Euch zum Kampf. Bibbernd betrachtet der kleine Saurier die enorme Gestalt. Für eine Flucht ist es bereits zu spät, denn der Gegner hat Yoshi schon entdeckt und stürzt sich auf ihn. Die einzige Rettung für Euch ist der Eierschuß. Ihr könnt den Gegner auch über die Bande treffen.

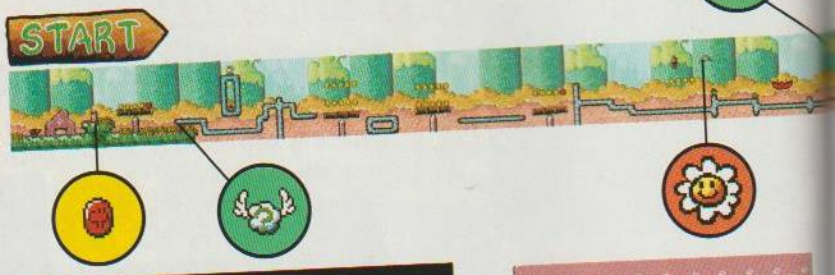


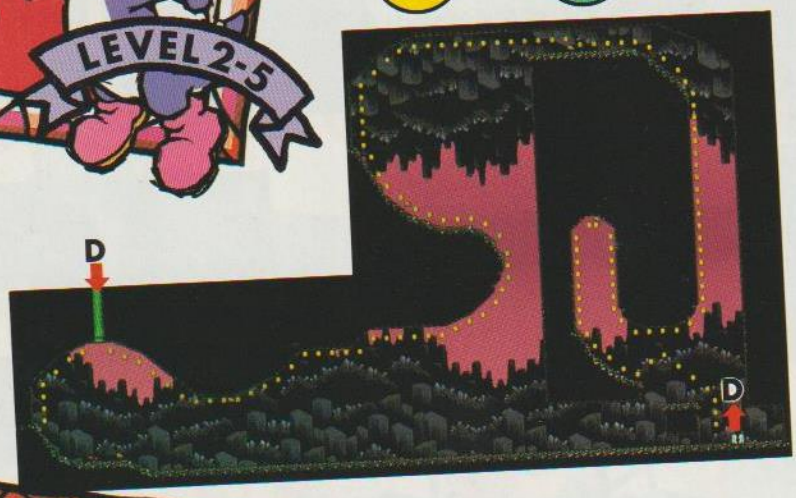


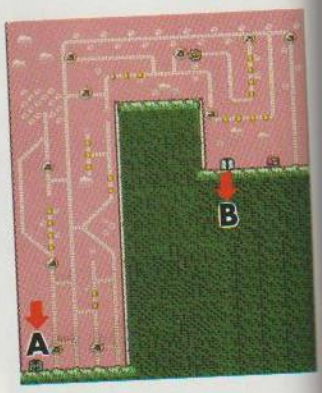
Lakitus Jammertal

Dieses Tal stellt eine knüppelharte Herausforderung dar und selbst die geschicktesten Profis unter Euch werden bald mit dem Jammern beginnen.

LEVEL 2-5



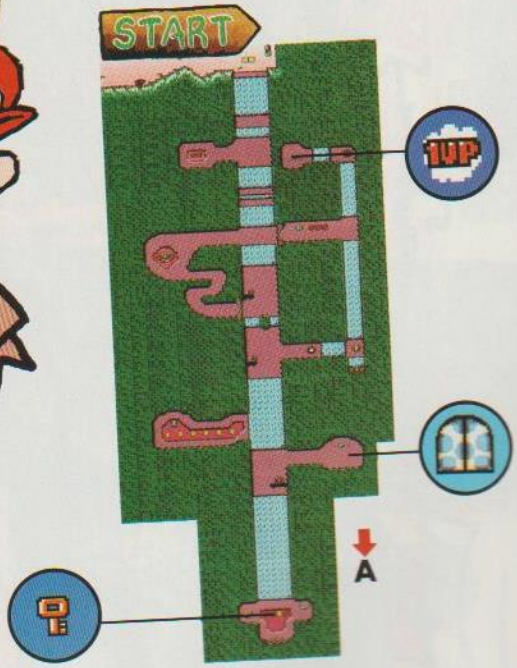




Höhlenchaos

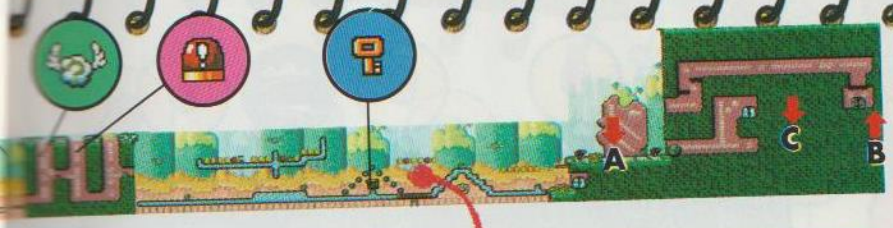
In dieser Höhle geht es recht chaotisch zu. Von überall schwärmen die Gegner auf Euch zu und verirren kann man sich auch noch!

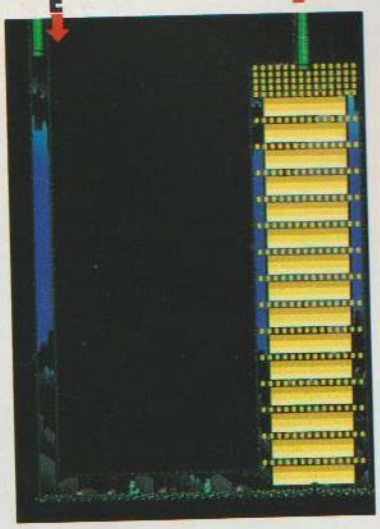
LEVEL 2-6



Ab nach oben!

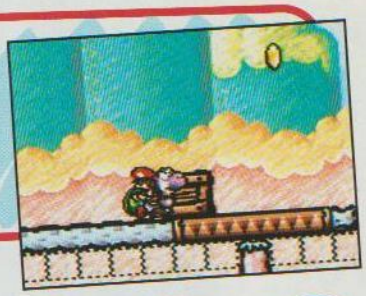
An dieser Stelle verbirgt sich ein Pfeil-Trampolin. Zielt nach oben und laßt ein Ei abzischen. Das Pfeil-Trampolin wird herunterfallen und Euch anschließend nach oben befördern.

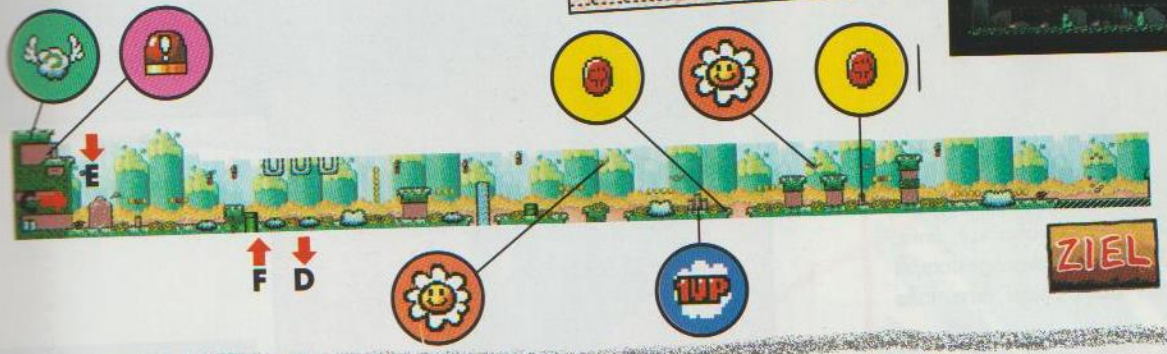




Verflixte Kiste

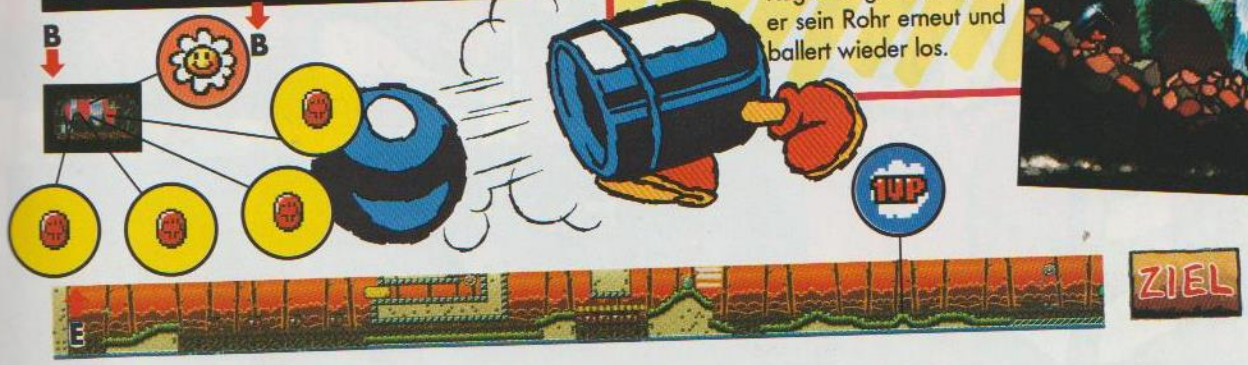
Die Kiste könnt Ihr mit der Stampfattacke nur öffnen, wenn Ihr sie vorher auf den Holzboden geschoben habt. Öffnet Ihr sie vorher, gibt's einen tollen Sturz. Was sich in der Kiste wohl befindet?





Ka-Wumm

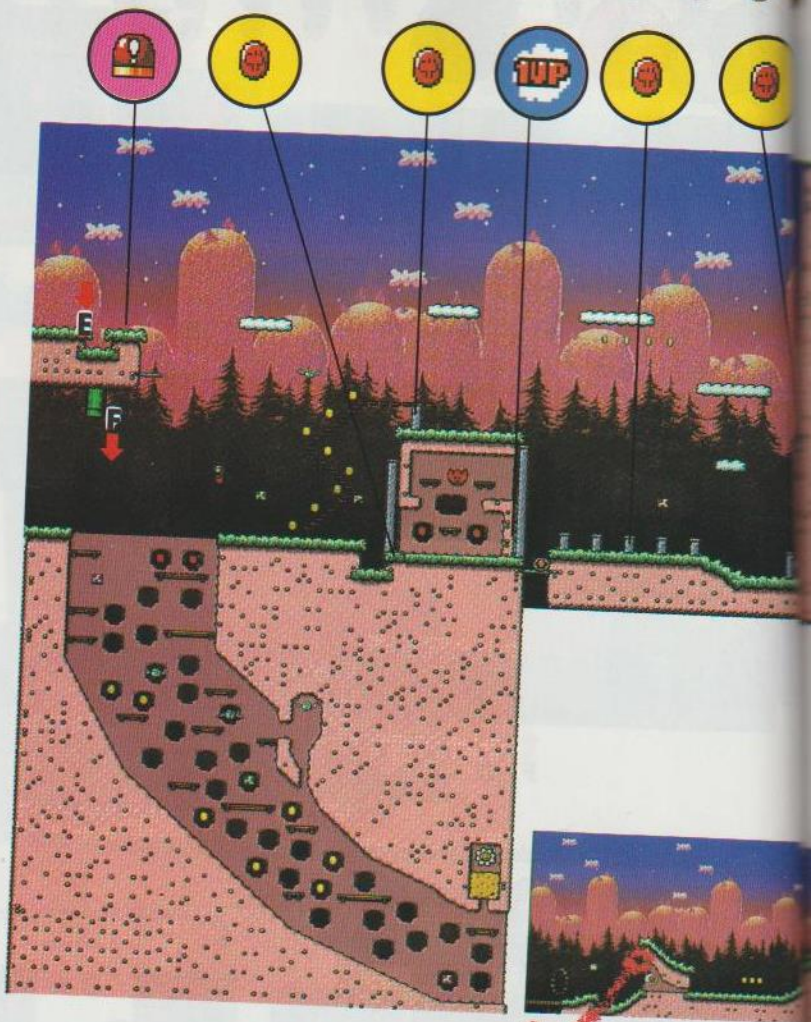
Es gibt kaum eine Kreatur auf Yoshi's Island, die schießfreudiger ist als ein Ka-Wumm. Kaum hat Ka-Wumm eine Kugel abgefeuert, lädt er sein Rohr erneut und ballert wieder los.



Lakitus Hinterhalt

Hinter jeder Nische lauert eine Gefahr. Die Felsen Lakitus warten nur darauf, daß Ihr an ihnen vorbeilauft. Also: Achtung!

LEVEL 2-7

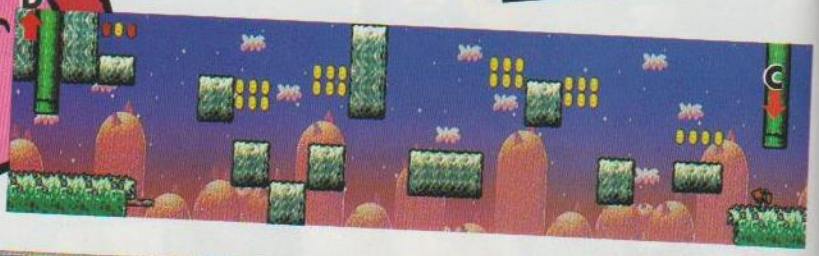


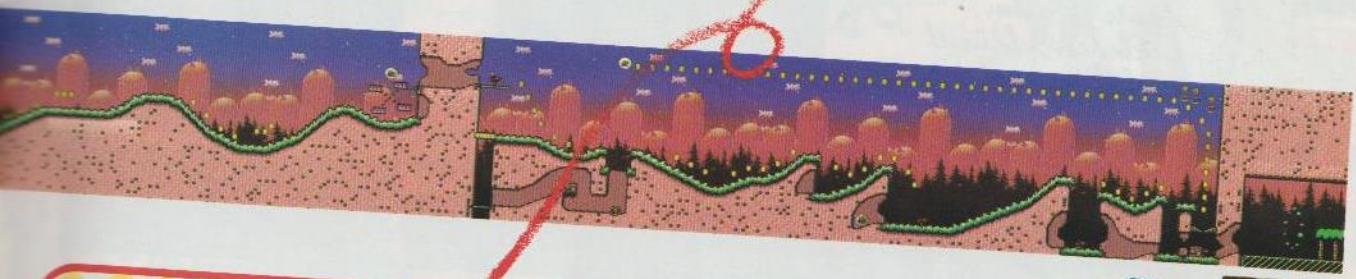
Wohin?

Tja, da habt Ihr nun vier Gruben zur Auswahl, die Ihr mit der Stampfattacke freistampfen könnt. Probiert doch einfach mal die zweite Grube von links. Wenn Ihr Euch dort durchgestampft habt, erwartet Euch unten eine tolle Blume.

Autoyoshi

Die Zauberblase macht es möglich: Ihr könnt Euren Saurier in einen rasanten Autoyoshi verwandeln. Die Gegner werden verdutzt schauen, wenn Ihr den Hubmechanismus aktiviert und davonbraust.





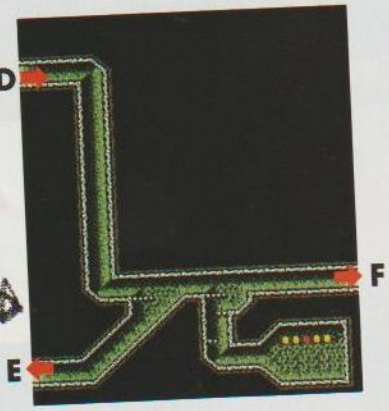
Das Monsterei

Wenn Ihr einen Slim Guy zu einem Ei verarbeitet, erhaltet Ihr ein Riesenwahnsinnsmonsterei. Schießt dieses Ei direkt auf den Boden und alle Gegner, die sich in Eurer Reichweite befinden, werden in Sterne verwandelt.

Nebulos Schloß

Eine uralte Legende besagt, daß Nebulo vor langer Zeit in einem Nachttopf gelebt hat und erst seit kurzem die tolle Dreizimmer-Vase besitzt.

LEVEL 2-8



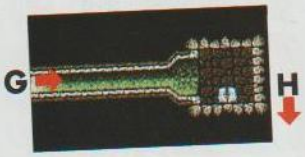
Nehmt zuerst die Route „E", um Euch den Schlüssel zu holen.

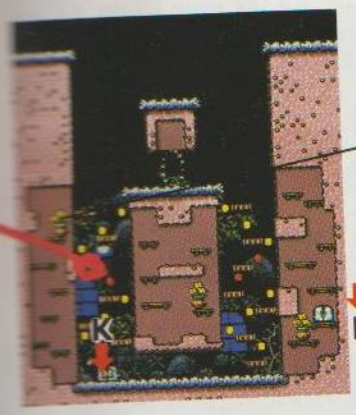
Jason

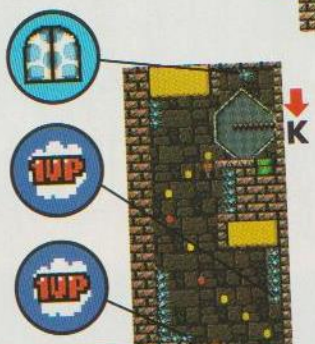
Dieser wieselflinke Bandit klaut Euch das Kind und haut damit ab. Fangt Mario schnell wieder ein!

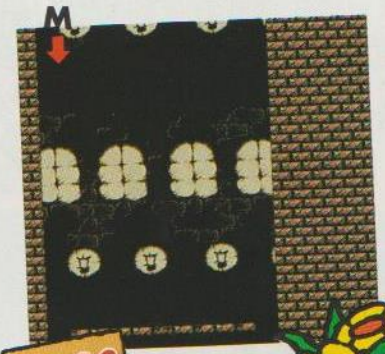
Die Rumpel Blume

Sie sieht aus wie eine Blume und duftet wie eine Blume. Doch in Wirklichkeit ist sie eine äußerst gemeine Kreatur. Sie nutzt ihre nahezu perfekte Tarnung, um Euch im allerletzten Moment zu überraschen. Paßt gut auf und laßt Euch von ihr nicht überrumpeln.

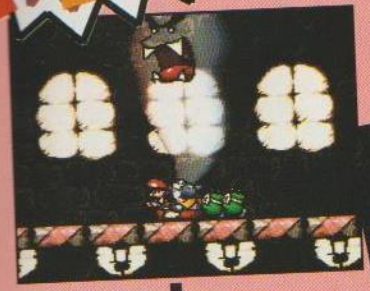


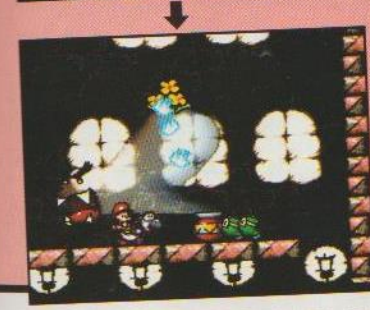


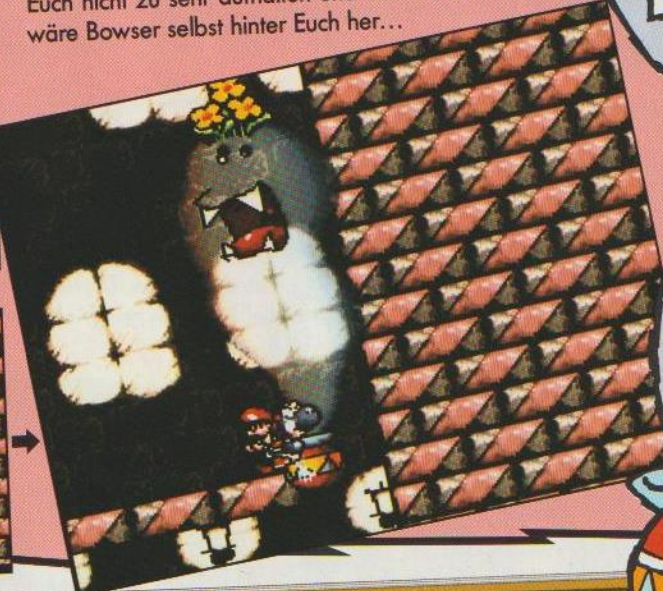




Nebulo hat riesige Augenbrauen, die sein böses Outfit unterstützen. Blitzschnell stößt er zu und versucht, Euch von der Plattform zu drängen. Sein schwacher Punkt ist die luxuriöse Dreizimmervase, in der er wohnt. Ihr müßt versuchen, die Vase nach ganz rechts zu schieben und Nebulo in den Abgrund zu stürzen. Sobald Ihr mit dem Schieben aufhört, werden die Shy Guys die Vase zurückschubsen. Laßt Euch nicht zu sehr aufhalten und schiebt, als wäre Bowser selbst hinter Euch her…







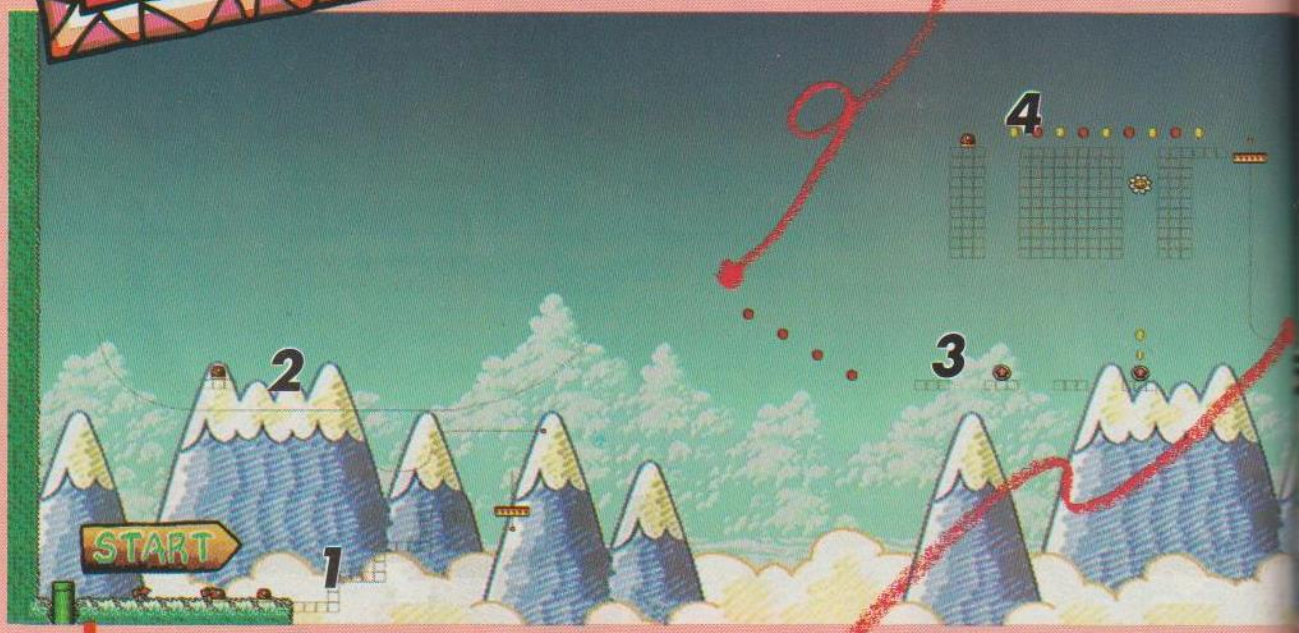
Flatteralptraum

Hier könnt Ihr beweisen, daß Ihr den Flatterflug wirklich beherrscht. Beherrscht Ihr ihn nicht, werdet Ihr zumindest einen tollen Flatteralp-traum erleben.

SPECIAL 2

Phase 1: Die Schalter

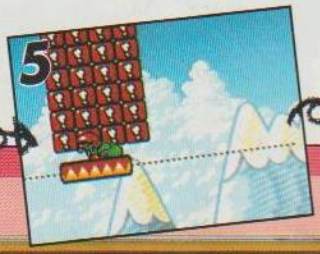
Damit die roten Blöcke sichtbar werden, müßt Ihr die Schalter nacheinander aktivieren. Denkt daran, daß die roten Blöcke nur kurz erscheinen!



A
A

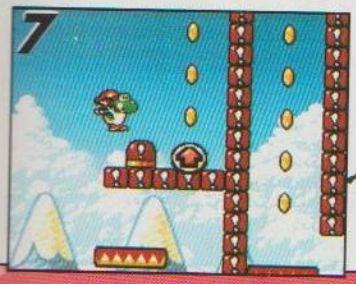
Phase 2: Gefährliche Passagen

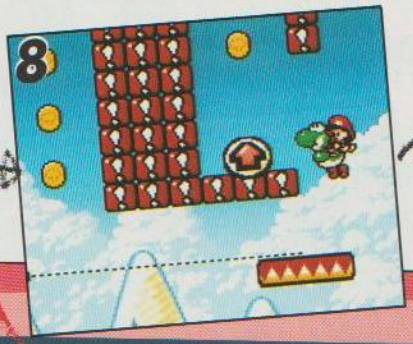
In diesem Level gibt es eine Vielzahl an gefährlichen Passagen, die Ihr meistern müßt. Ihr müßt Euch zum Beispiel im richtigen Augenblick ducken oder von einer Plattform zur nächsten springen. Dieses Level ist wirklich etwas für Spezialisten. Aber es ist ja schließlich noch kein Meister vom Himmel gefallen…

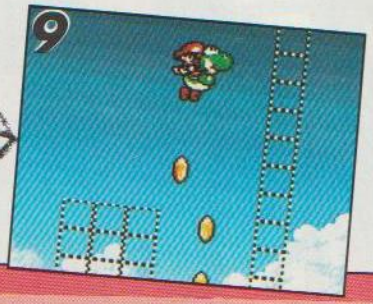


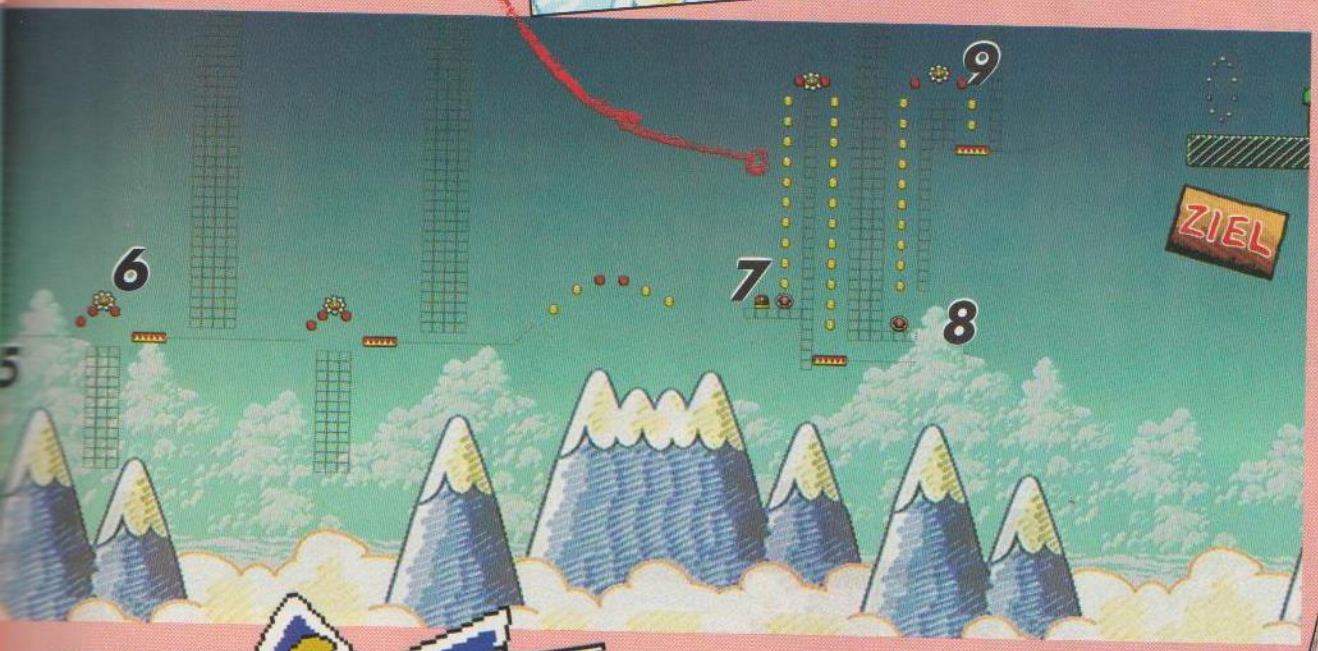
Phase 3: Rauf oder runter?

Diese Entscheidung werdet Ihr oft treffen müssen. Wichtig ist aber, daß Ihr Eure Entscheidung schnell trefft, da sonst die roten Blöcke wieder verschwinden und die ganze Sache sich von selbst erledigt. Um an die Blumen zu gelangen, bedarf es aber einiger Übung!



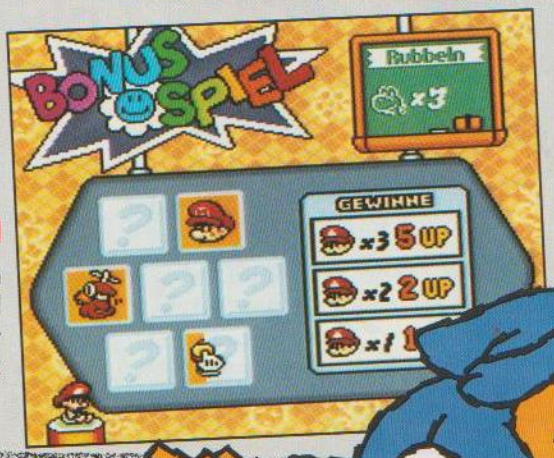






Rubbeln

Beim Rubbel-Bonusspiel müßt Ihr die Felder freirubbeln und versuchen, die Marios aufzudecken. In jedem Spiel könnt Ihr drei Karten freirubbeln. Je mehr Marios Ihr freigelegt habt, desto mehr 1-Ups erhaltet Ihr. Viel Glück beim Rubbel-Bonusspiel!



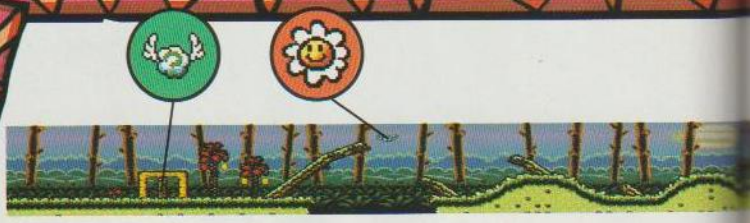
WELT 3

Willkommen in der dritten Welt. Hoffentlich habt Ihr gut geschlafen, und seid topfit. Denn für diese Welt auf Yoshis Insel müßt Ihr Eure ganze Geschicklichkeit mobilisieren!

Affenterror

Völlig abgedrehte und total affige Affen erwarten Euch hier. Sie kreischen herum, springen von Lianen und bewerfen Yoshi mit allen möglichen Sachen.

LEVEL 3-1



Die Schim-Pengs

Diese Affen machen aus dem Level ein wahres Affenhaus. Ihr werdet Euren Saurier geschickt über tiefe Abgründe springen lassen, nur um in den Klauen eines Schim-Pengs zu landen. Schaut Euch also vorher genau an, wohin und vor allem wann Ihr springen wollt.

Affenterror	Lanzen Lambada	Wasserspiele	Börk Börks Festung
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
- 0 -	Ballon-Duell	- 0 -	- 0 -

Dschungelfieber	Stachelhöhle	Bad Baden	Audreys Festung
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
- 0 -	- 0 -	Peng Bumm	- 0 -

Geheimer Weg

Wenn Ihr Euch an dieser Stelle im Wasser befindet, müßt Ihr mit Yoshi nach links durch die Wand laufen. Dort befindet sich ein geheimer Weg, der Euch in einen Bonusraum führt.

ZIEL

Lanzen Lambada

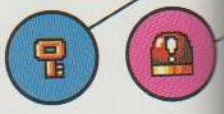
Zu einem Spießrutenlauf entwickelt sich der Trip durch diesen Level. Barbarische Shy Guys haben sich mit Lanzen bewaffnet und wollen Euch pieksen.

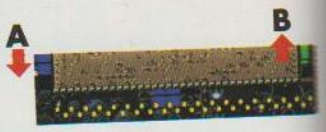
LEVEL 3-2

Zungenbrecher

Selbst Yoshi kann nicht jeden Gegner verschlucken. Bei diesem Kontrahenten wird er sich sicher den Magen verderben. Ihr könnt aber mit Yoshis Zunge den kleinen Kerl zurückdrängen, bis er in den Abgrund fällt.

START



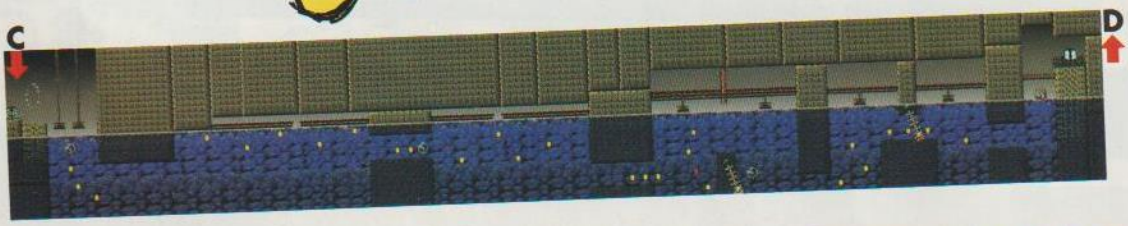


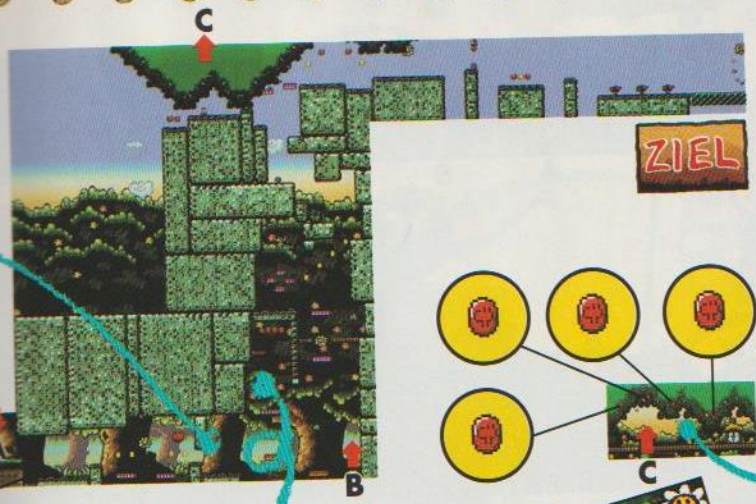
Wasserspiele

Jetzt wird's feucht. In diesem Level muß sich Yoshi einige Male in die Wassertümpel begeben. Er ist aber nicht wasserscheu und freut sich schon.

LEVEL 3-3

START



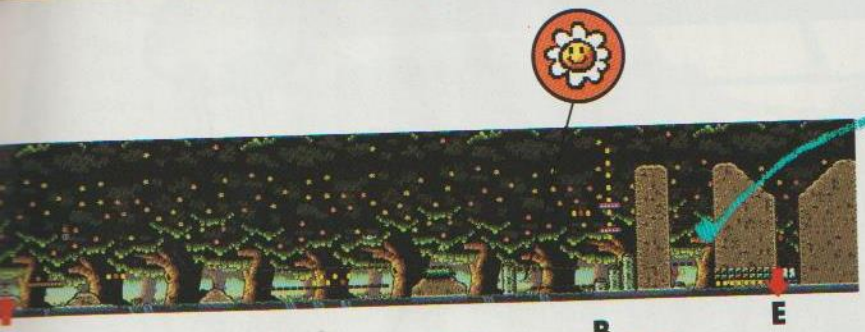


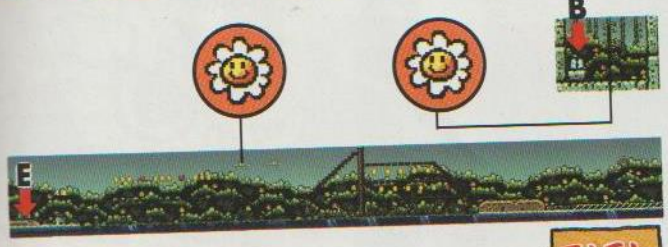
Rote Münzen

Kurz vor Ende des Levels müßt Ihr von dem Rad aus nach links springen. Bei der Pflanze die Eier spuckt, müßt Ihr nach oben springen und gelangt in einen geheimen Raum, in dem Ihr rote Münzen finden könnt. Außerdem befindet sich hier noch die Tür zu einem Mini Spiel.

Die Plattformen

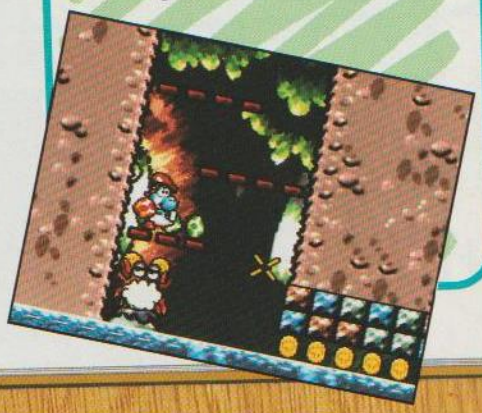
Diese Plattformen solltet Ihr benutzen, um an die Stellen zu kommen, die Ihr sonst nicht erreichen könnt. Die Plattformen bewegen sich und transportieren Euch eine Weile.





Glubsch-Krabbe

Nicht erschrecken! Dieses seltsame Geschöpf sieht furchterregender aus, als es in Wirklichkeit ist. Die Glubsch-Krabbe ist bekannt für ihre hervorquellenden Augen, die alles beobachten. Mit einem Ei, das Ihr geschickt über, die Bande spielen müßt, könnt ihr sie relativ schnell verjagen. Die Glubsch-Krabbe lebt eigentlich in den Tiefen der Tümpel und kommt nur aus dem Wasser heraus, wenn sie besonders hungrig ist.



Börk Börks Festung

Börk Börk hat seine Festung mit vielen Fallen gespickt. Deshalb ist es hier besonders wichtig, daß Ihr die Eier sehr sparsam einsetzt...

LEVEL 3-4

START

A B

1UP

A B

C D

1UP

I H D E F

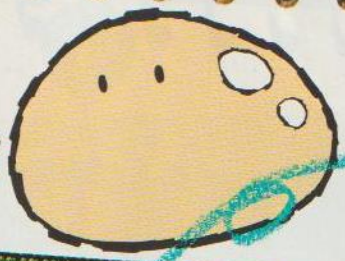
E

Holt Euch die Blume

Ganz wichtig für Eure Punktzahl am Ende sind die Blumen. Holt Euch diese Blume, indem Ihr Euren Eierschuß genau plaziert. Außerdem erhöht sie die Chance auf ein Bonus Spiel.

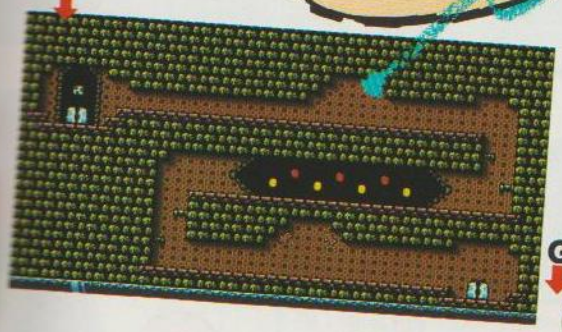
J J I

BOSS



G

H



Krabbelnde Krabben

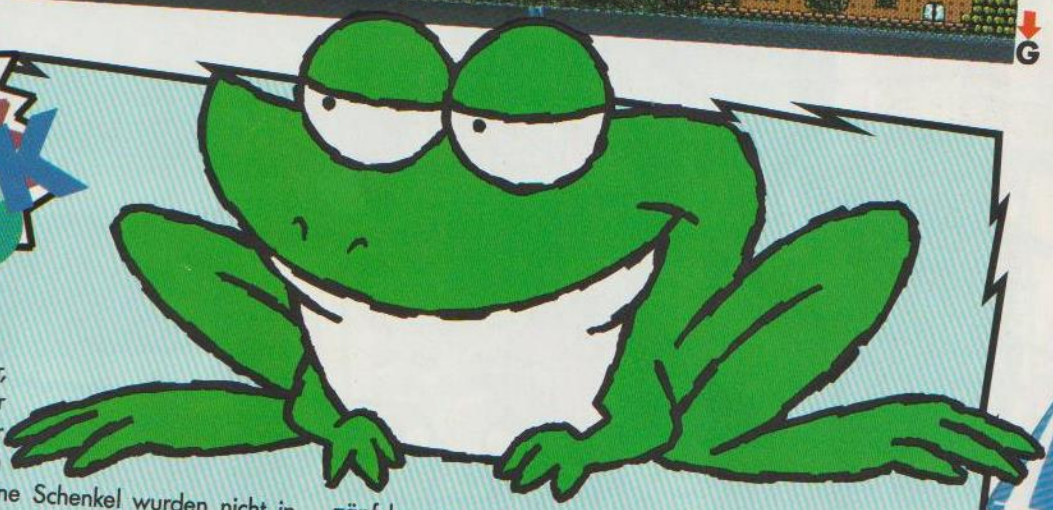
Diese Krabben könnt Ihr ganz einfach austricksen. Springt über sie und sie werden Euch verdutzt hinterher schauen. Sollte Euch das zu anstrengend sein, könnt Ihr sie auch mit drei Eiertreffern besiegen.

G

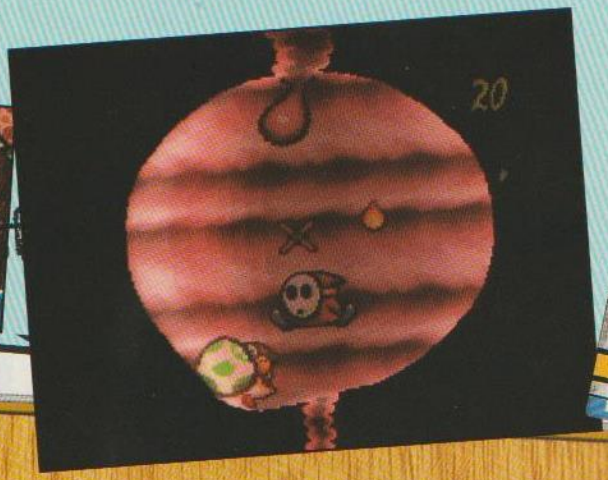
F

G

BOSS BÖRK BÖRK



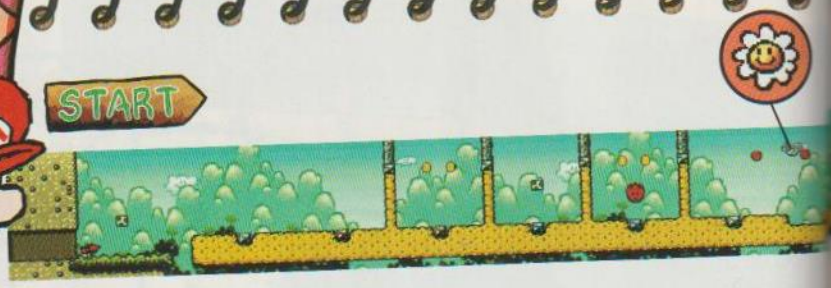
Es war einmal vor langer, langer Zeit ein kleiner Frosch... Nein, dieser Frosch wurde nicht zum Prinzen geküßt; auch seine Schenkel wurden nicht in Knoblauch gelegt und anschließend verspeist. Er wurde - Ihr ahnt bestimmt schon, was jetzt kommt - von Kamek zu einem Monsterfrosch umfunktioniert. Wir präsentieren Euch die abgedrehteste Gestalt, die jemals zu einem Endgegner mutierte: Börk Börk. Dieser Oberfrosch verschluckt Yoshi und Baby Mario, gleich nachdem sie von Kamek verkleinert wurden. Im Mageninneren Börk Börks geht es auch gleich tierisch ab. Ihr müßt versuchen, das riesige Gaumenzäpfchen zu treffen. Börk Börk wird nicht sehr erfreut darüber reagieren und Euch einige Gegner schicken.



Dschungelfieber

Die Schim-Pengs sind auch in diesem Level vertreten. Sie laufen herum, werfen mit Raketen oder spucken Euch mit Knatterkürbiskernen voll.

LEVEL 3-5



Stachelhöhle

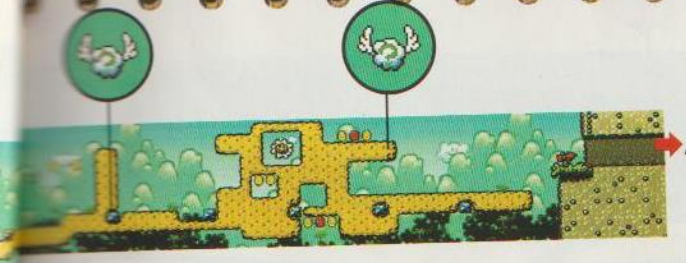
Diesmal geht es wieder in eine dunkle Höhle. Die Gegner haben sich an die Lichtverhältnisse gewöhnt und werden Euch Schwierigkeiten bereiten.

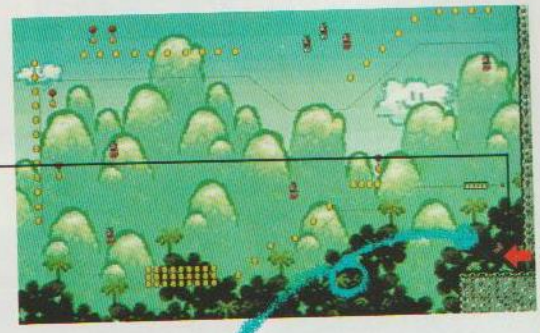
LEVEL 3-6

START

Felsenroller

In der Stachelhöhle werdet Ihr auf einen alten Bekannten treffen, den Big Chomp-Stein. Rollt ihn vor Euch her, damit er Euch den Weg freiwalzt und die Gegner plättet. Ihr könnt ihn sogar als Plattform benutzen, falls Ihr an eine Stelle kommt, an welcher ein normaler Yoshi-Sprung nicht ausreicht, um nach oben zu gelangen.

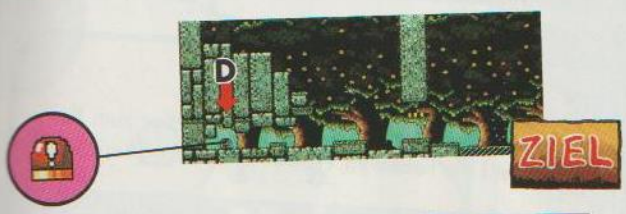




Bonusraum

Wenn Ihr den Durchgang C benutzt, werdet Ihr direkt in einen Bonusraum befördert. Hier müßt Ihr auf eine Plattform springen, die Euch durch den ganzen Raum fährt. Paßt aber auf, daß Ihr beim Einsammeln der Gegenstände nicht abrutscht und von der Plattform schliddert. Sammelt viele Münzen und Extraleben ein, damit Ihr Euer Extraleben-Konto etwas auffrischen könnt. Ihr werdet es nötig haben.

YOSHI'S WELT: 3 ISLAND



Wühlyoshi

Ihr könnt Euch wieder in einen Wühlyoshi verwandeln, wenn Ihr die Zauberblase berührt. Beeilt Euch aber, da das rettende Yoshi-Symbol weit entfernt ist.

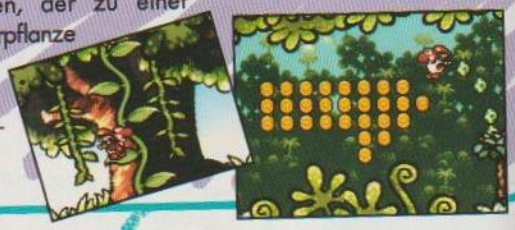
Bad Baden

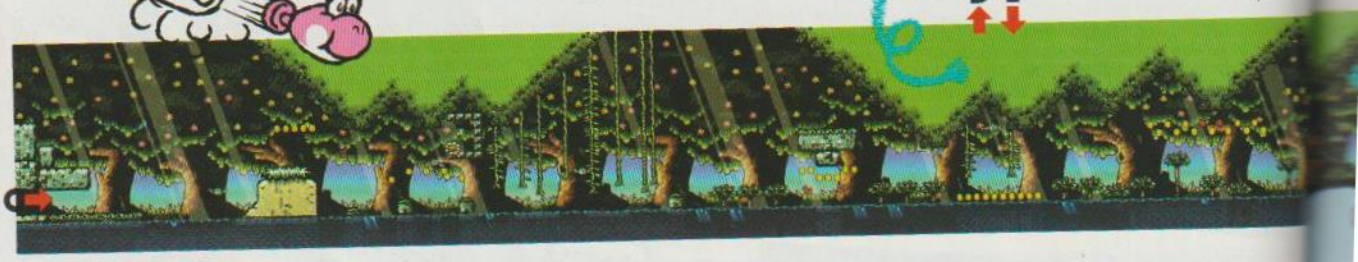
„Land in Sicht", hat in diesem Level bisher noch keiner gerufen. „Bloß nicht abgluckern und rauf auf die rettende Insel", ist hier die Devise.

LEVEL 3-7

Geheime Route

Eine besondere Route könnt Ihr einschlagen, wenn Ihr das Fragezeichen-Wölkchen mit einem Ei trefft. Die Wolke wird einen Samen freigeben, der zu einer prächtigen Kletterpflanze wachsen wird. Nun kommt Ihr in einen Bonusraum.





Schnorchel Wels

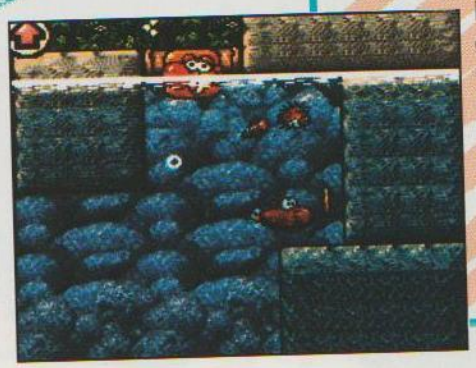
Der inselberühmte Poet Hansi Schwingdifeder hat einmal geschrieben: „Der Schnorchel Wels ist nicht helle im Kopf. Und hab' ich 'ne Angel, wandert er in den Topf." Also, drüberspringen ist angesagt, da kommt der Wels nicht mehr mit!

Noch eine geheime Route

In diesem Level gibt es wirklich viele Geheimnisse zu lüften. Hier zum Beispiel, müßt Ihr untertauchen und die Felsen im Wasser passieren. Nun könnt Ihr ohne Probleme die Münzen einsammeln und Euch sogar eine Blume besorgen. Vergeßt nicht, das Fragezeichen-Wölkchen.

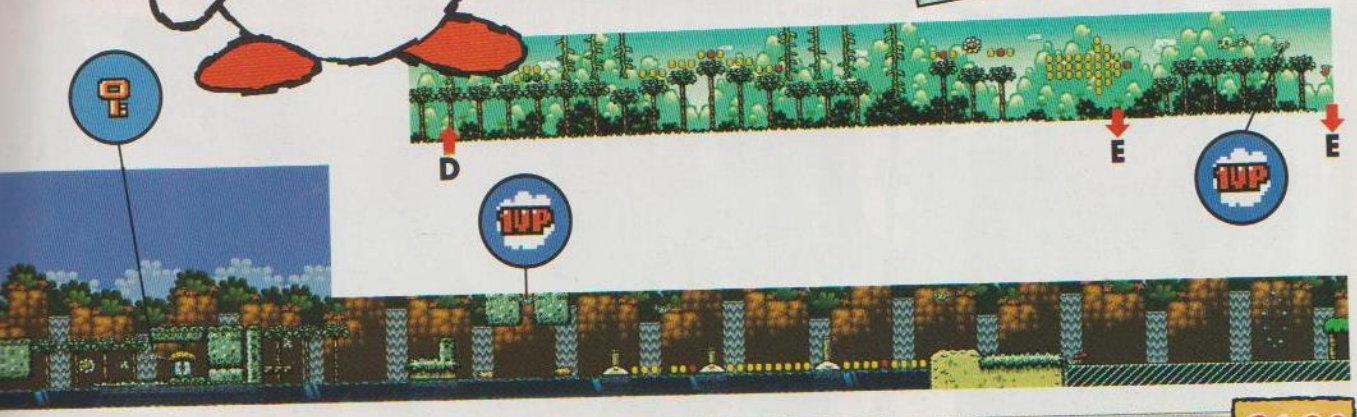
U-Yoshi

Nachdem Ihr den roten Schalter gefunden habt, könnt Ihr die Route A benutzen, um zur Zauberblase zu gelangen. Habt Ihr sie berührt, wird sich Yoshi in einen U-Yoshi verwandeln und die Unterwasserwelt erforschen können. So friedlich, wie er sich das gedacht hat, geht es da unten nicht zu. Die Fische haben schon lange kein U-Boot mehr gesehen und denken es sei eine neue, furchtbar leckere Futterquelle.



Extraleben

Habt Ihr das Pfeilsymbol entdeckt, müßt Ihr einen mächtigen Satz nach oben machen. Wenn Ihr am höchsten Punkt Eures Sprunges angekommen seid, müßt Ihr nach ganz rechts weiterflattern, um ein verstecktes Fragezeichen-Wölkchen zu finden. In dieser Wolke befindet sich ein wertvoller Extrayoshi. Der Aufwand lohnt sich also!



YOSHI'S WELT 3 ISLAND

BOSS

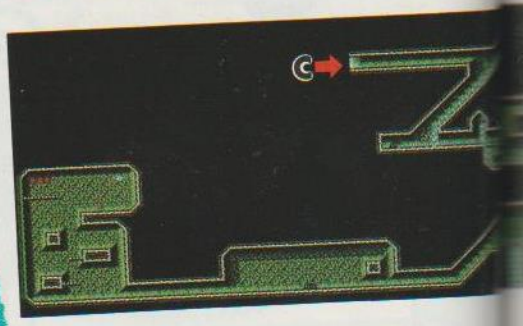
Audreys Festung

Gemeine Gegner, fiese Fallen und grausige Erlebnisse erwarten Euch in diesem Level. Macht einfach die Augen zu und ab durch die Mitte...

LEVEL 3-8

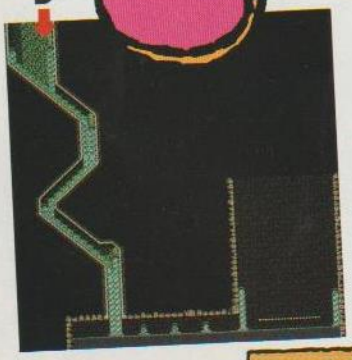
Speuz-Spuk

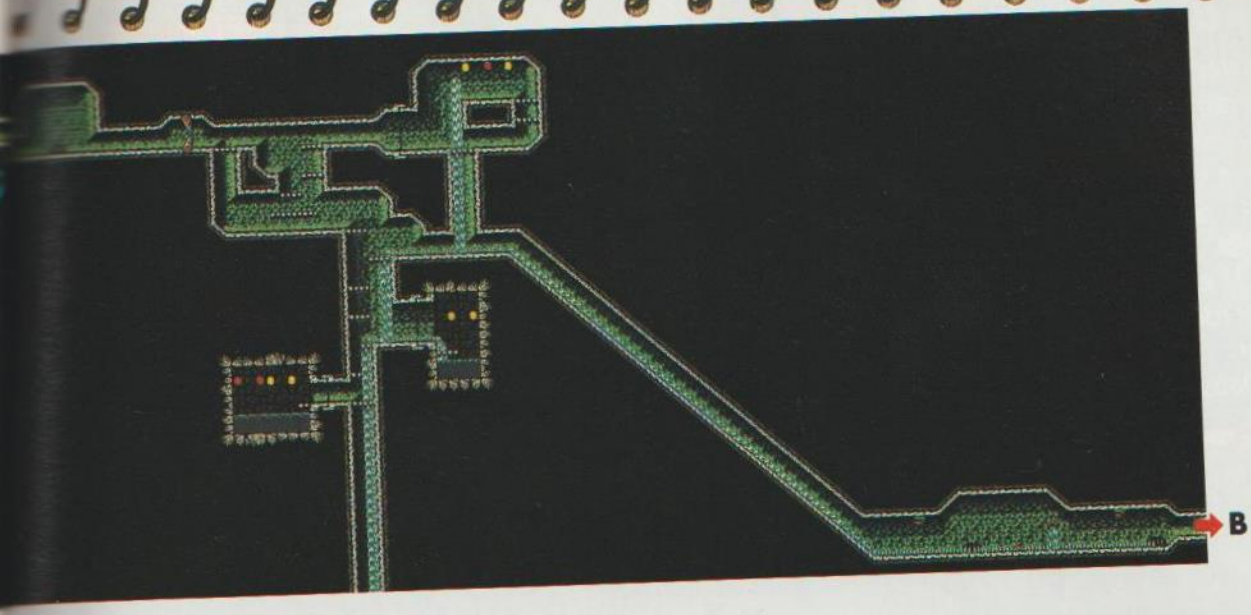
Zum eigenen Schutz spuckt Euch dieser Gegner Shy Guys entgegen. Schnappt Euch die Shy Guys, macht Eier aus ihnen und drängt den Speuz-Spuk mit einigen kräftigen Eierschüssen zurück.

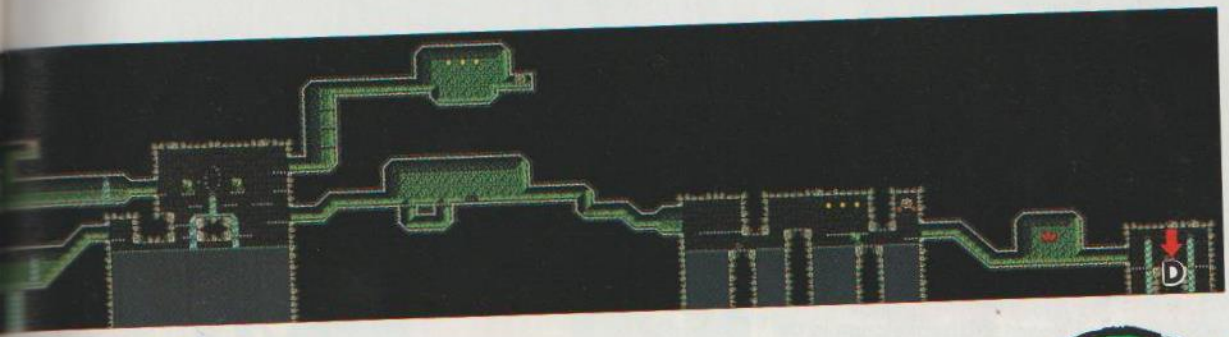


Kniffel-Schuß

Um an die Münzen hinter dem Schnapp-Piranha zu gelangen, müßt Ihr einen ganz kniffligen Eierschuß ausführen. Zunächst müßt Ihr das Ei gegen die Bande schießen und genau den richtigen Winkel finden, damit das Ei auf dem Wasser weiterhüpft und den Schnapp-Piranha trifft. Nun könnt Ihr Euch die Münzen holen.

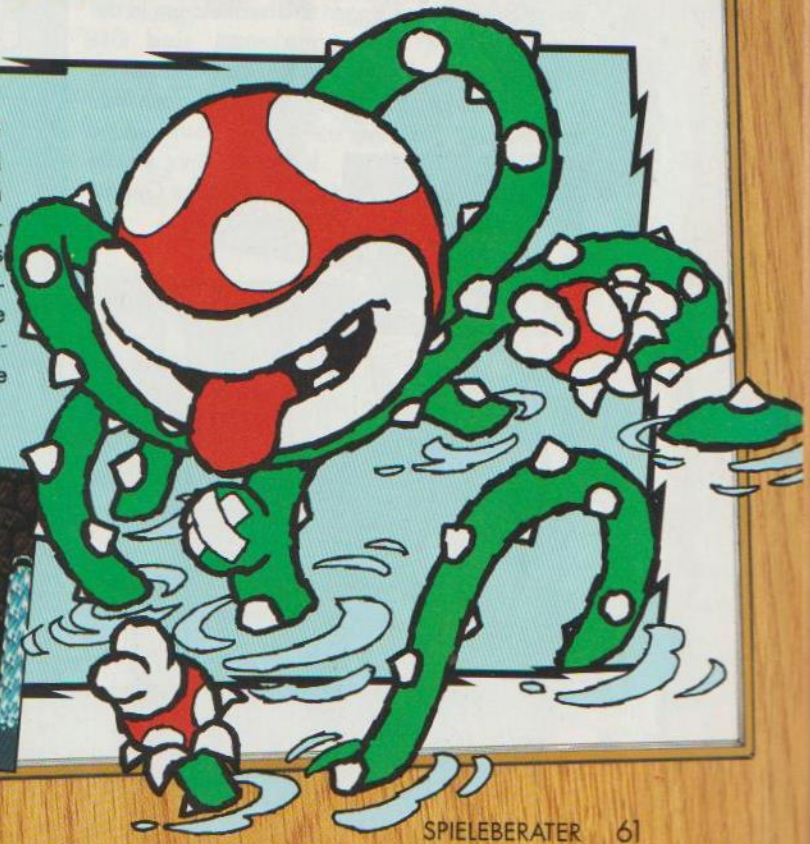






BOSS AUDREY

Audrey war vor langer Zeit eine einfache, sehr arme Schnapp-Piranha und konnte sich deshalb kein Schloß leisten. Diese Tatsache hat sie besonders fies und angriffslustig gemacht. Allerdings hat sie einen kleinen Schwachpunkt. Ihren lustigen Bauchnabel. Dieses sehr empfindliche Teil reagiert allergisch auf Eierschüsse!



Melonenkernhagel

Jeder Schritt in diesem Spezial-Level ist ein Schritt, der Euch zum Verhängnis werden kann und die Schim-Pengs veranstalten mal wieder das reinste Chaos.

SPECIAL 3

Bonusraum

Um in diesen Bonusraum zu gelangen, müßt Ihr cool bleiben. Ihr müßt erst alle Schim-Pengs aus dem Weg räumen und dann an der Stelle, an der sich die Blume befand, nach oben springen.

Knatterkürbis

Einige Schim-Pengs tragen Wassermelonen in der Hand. Diese Wassermelonen sind die Knatterkürbisse. Schnappt Euch die Kürbisse mit der Yoshi-Zunge. Ihr dürft diese Frucht aber nicht verschlucken. Solange sie sich in Yoshis Mund befindet, könnt Ihr die Kerne auf Eure Gegner spucken.

Drehwurm

Wenn Ihr hier einen Drehwurm bekommt, fliegt Ihr garantiert von dem Kreisel.

Bingo!

Noch einmal!

Affentheater

Stimmt schon, in diesem Spezial-Level kommt man kaum dazu, einmal richtig durchzuatmen. Solltet Ihr aber die Gelegenheit haben, eine kurze Rast einzulegen, könnt Ihr Euch die witzigen Aktionen der Schim-Pengs betrachten. Was diese Affen so alles veranstalten, wird nicht einmal in einem Affenzirkus geboten. Die Schim-Pengs geben ihr letztes, um Euch völlig aus dem Konzept zu bringen.

Platz da!

Dieser Fiesling hat keine Lust, Euch aus dem Weg zu gehen. Ihr habt zwei Möglichkeiten, um Stego klar zu machen, daß er Leine ziehen soll. Schießt mit einem Ei auf ihn oder schubst ihn mit Yoshis Zunge in den Abgrund.

Na sowas!

Hinter dem Ziel befindet sich noch eine Blume. Ihr dürft also nicht durch das Tor springen, sondern müßt unter dem Tor weiterlaufen. Vergeßt aber nicht, ein Ei mitzunehmen, da Ihr sonst die Blume nicht erreichen könnt!

Glückskarte

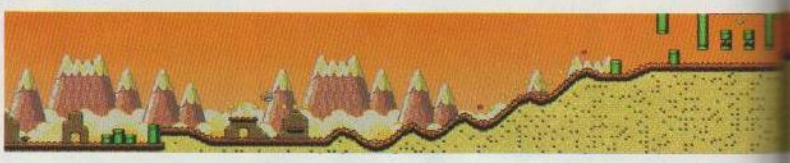
Deckt eine Karte auf und Ihr erhaltet einen Gegenstand. Je mehr Glück Ihr habt, desto besser wird der Gegenstand sein.

WELT 4

Diese Welt führt das dynamische Duo hoch in die Lüfte und tief unter die Erde der Insel. Auch diesmal lauern wieder überall heimtückische Gegner.

Koopa Kommando

Koopas aller Arten haben sich zusammengetan, um Mario endlich in ihre Gewalt zu bringen. Doch so einfach läßt sich der grüne Babysitter nicht stoppen!



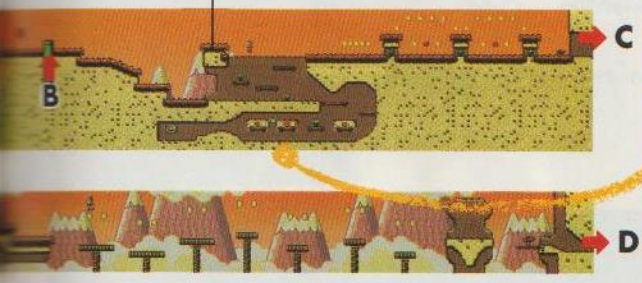
LEVEL 4-1

Versteckte Gegner!

Jason ist zurückgekehrt. Hinter den Riesenkristallen in der Höhle ist der Mann hinter der Maske kaum zu erkennen.

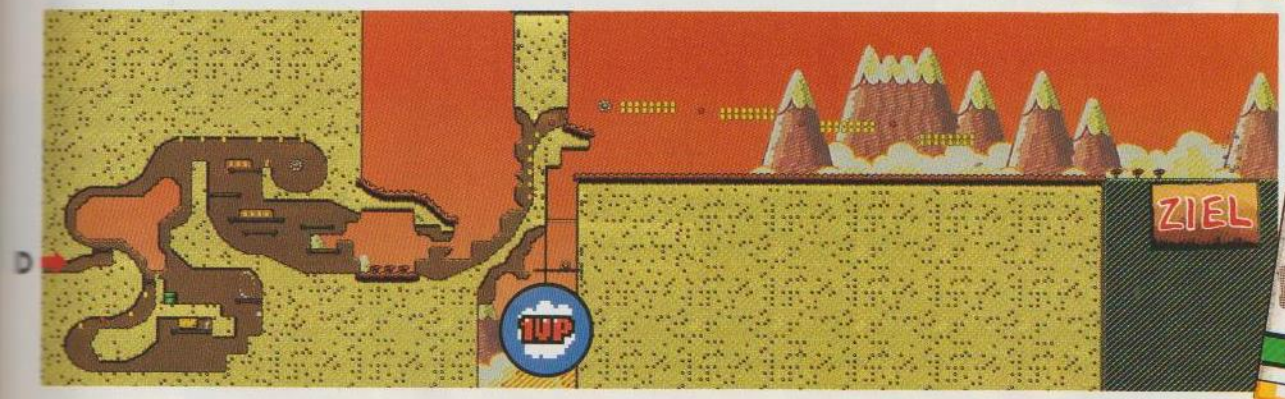
Koopa Kommando	Niagara-Höhle	3-2-1-Hopp!	Big Puschels Festung
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
- 0 -	Ballon Duell	- 0 -	- 0 -

Rock'n Roll	Krabbenküste	Auf und ab!	Super Koopas Schloß
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
- 0 -	Peng Bumm	Goldregen	- 0 -



Eis gegen Bomben!

An dieser Stelle solltet Ihr Gebrauch von der Eismelone machen. Mit ihr könnt Ihr die Bomben leicht vereisen und danach zerstören.



Niagara-Höhle

Diese Höhle erhielt ihren Namen, da es in ihr Wasserfälle gibt, die sehr an die Niagarafälle erinnern. Klingt logisch, oder?

LEVEL 4-2

Lupe nicht vergessen!

Panzer zum Erfolg

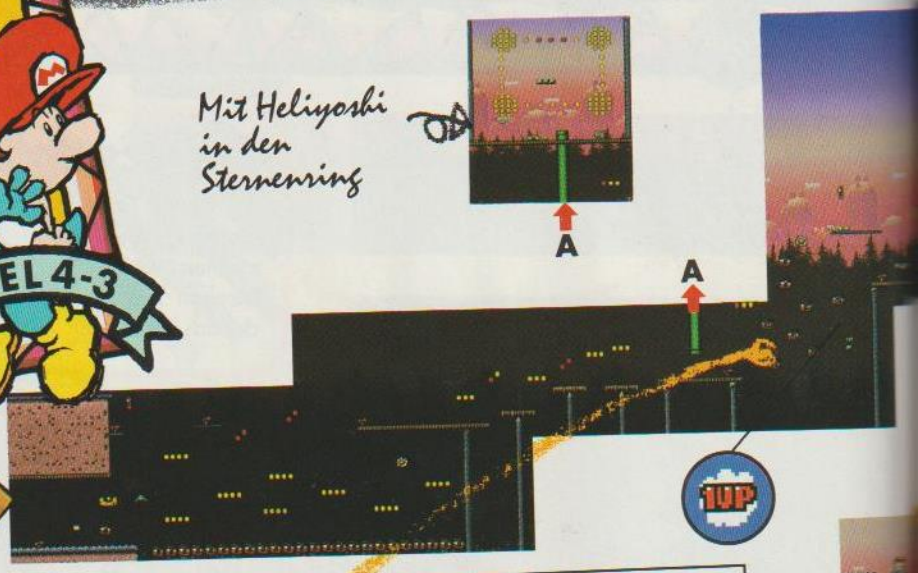
Hier sieht Yoshi eine seiner Lieblingsblumen. Doch leider ist der Durchgang zu schmal, als daß er selbst hindurchpassen würde. Spuckt er jedoch einen Panzer in die Öffnung, gehört die Blume ihm.

5-2-1 Hopp!

Für diese Welt sollte Yoshi schwindelfrei sein. Er bewegt sich nämlich über Plattformen durch die Lüfte, die nach einigen Sprüngen verschwinden. Yoshi, hopp!

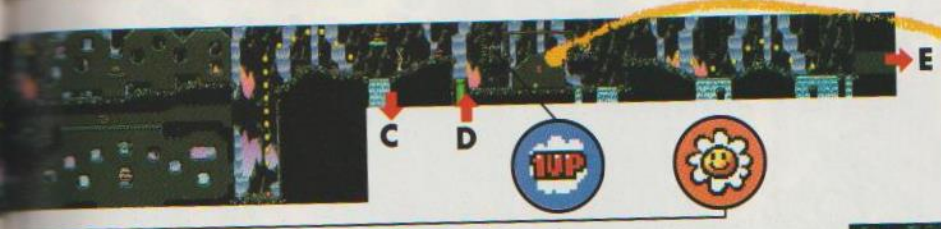
LEVEL 4-3

Mit Heliyoshi in den Sternenring



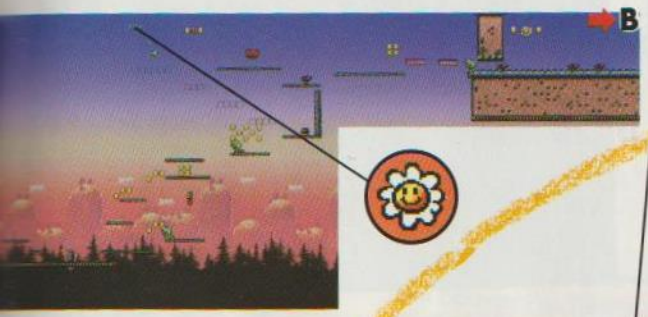
Puff-Plattformen

Die Zahl unter der jeweiligen Plattform gibt an, wie oft Yoshi auf die Plattform springen kann, bevor es „puff" macht und sie verschwindet.



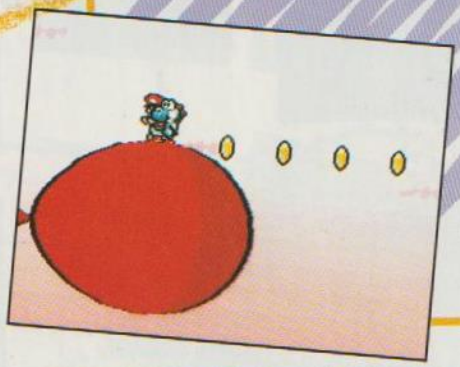
Blume & Wolke

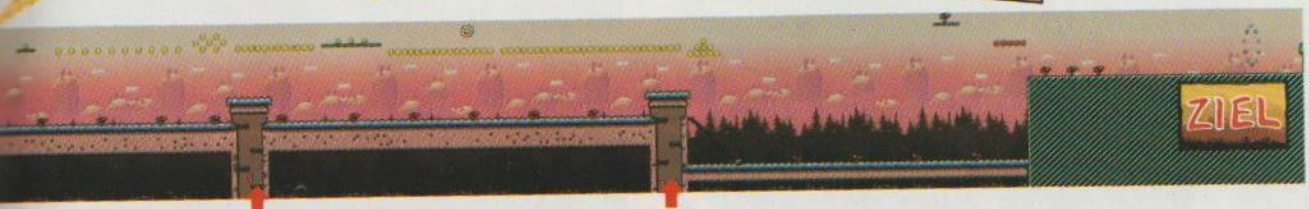
Nehmt Ihr von der Plattform mit dem roten Schalter aus Anlauf und fliegt nach rechts oben, landet Ihr im Raum mit den beiden Items.

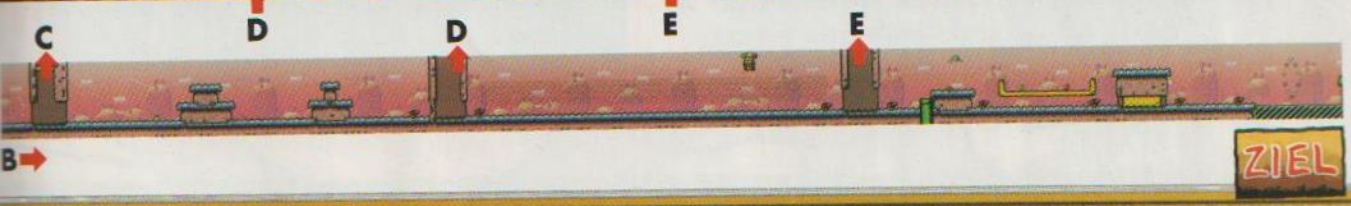


Ballonflug

Gleich zu Beginn des zweiten Abschnitts wird Yoshi auf eine Pumpe stoßen, mit deren Hilfe er einen Ballon aufblasen kann. Ist der Ballon groß genug, sollte der Dino auf den Ballon springen und sich von ihm nach rechts tragen lassen. Doch Vorsicht, je länger er fliegt, desto mehr Luft verliert der Ballon.







Big Puschels Festung

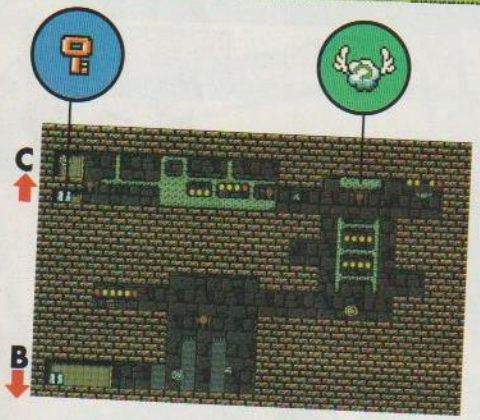
In diesem Level wartet mal wieder ein Endgegner auf Yoshi. Diesmal ist es niemand geringeres als Big Puschel. Doch der Weg zu ihm ist weit!

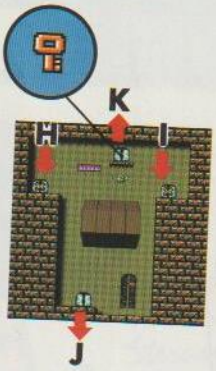
LEVEL 4-4

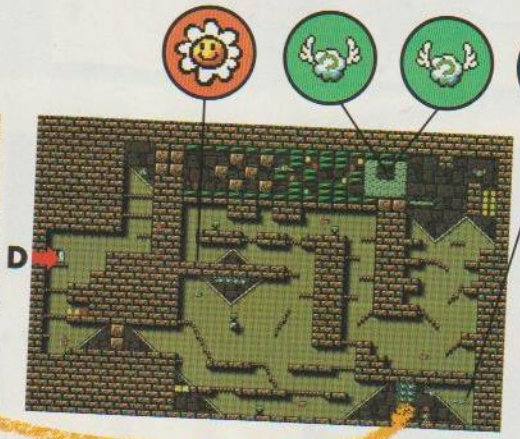
START

Yoshi, Du wirst verfolgt!

Gleich zu Anfang der Stage bekommen die beiden Freunde große Schwierigkeiten. Und das im wahrsten Sinne des Wortes. Zunächst fliegen nur einige Bumm Bombs durch die Gegend, denen Yoshi einfach ausweichen kann. Dann jedoch taucht hinter ihm plötzlich ein Eizahn-Bomb auf. Nimm die Beine in die Hand, Yoshi und versuche, so schnell wie möglich die andere Seite zu erreichen!

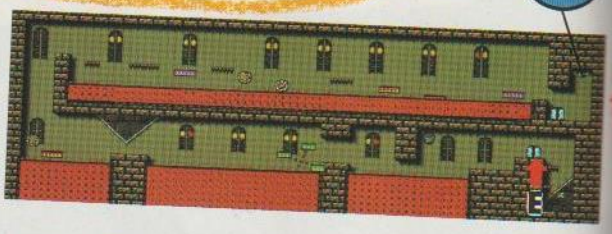


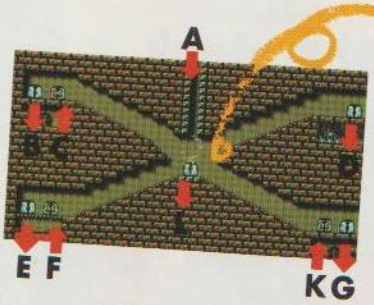


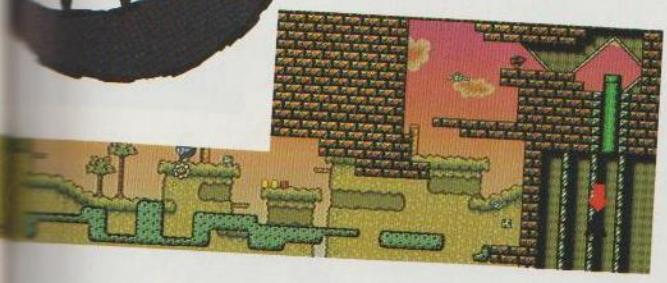


Knatterkürbiseinsatz

Die beiden Fragezeichenwolken und der Gegner scheinen hinter einer undurchdringbaren Wand verborgen. Mit zwei Hilfsmitteln läßt sich diese Wand jedoch zerstören. Entweder mit dem Knatterkürbis oder mit einigen gezielten Eierschüssen. Hütet Euch jedoch vor den Jasons, die versuchen werden, Eure Aktionen zu stören. Schafft Ihr drei Sprünge auf ihren Kopf, sind sie allerdings besiegt!



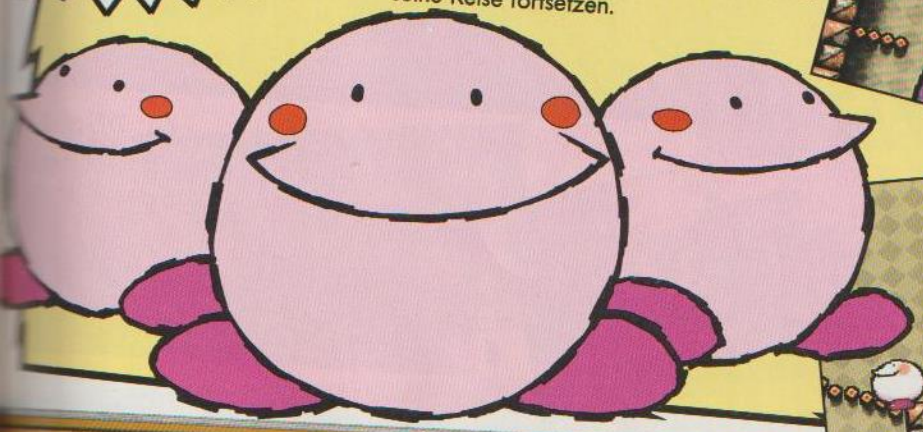


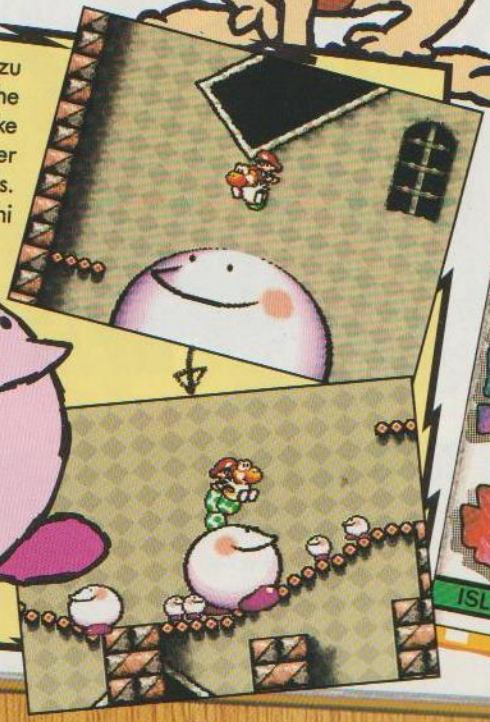


Vier Schlüssel zum Glück

Im zweiten Abschnitt des Levels wartet eine rätselhafte Aufgabe auf Marios Beschützer. Yoshi kommt in einen Raum, in dem sich in jeder Ecke und in der Mitte eine Tür befindet. Die Tür in der Mitte ist jedoch, genau wie die drei anderen Türen, die dahinter folgen, verschlossen. Yoshi braucht also vier Schlüssel, um zum Endboss vordringen zu können. Hinter jeder der Türen in den Ecken des Raumes findet er einen.

Nun bekommt es Yoshi mit Big Puschel zu tun. Gegen Eierschüsse ist der gigantische Puschel unempfindlich, die Stampfattacke jedoch zeigt Wirkung. Mit jedem Treffer teilt sich Big Puschel in kleinere Puschels. Erst wenn alle besiegt sind, kann Yoshi seine Reise fortsetzen.





Rock'n Roll

In diesem Level könnt Ihr den Fels rollen lassen. Auf diese Weise räumt Ihr gleich mehrere Gegner aus dem Weg. Aber Vorsicht vor den Gruben!

LEVEL 4-5

Der Softblock

Auf den ersten Blick scheint es unmöglich, die Münzen einsammeln zu können. Ein großer, wabbeliger Block versperrt den Weg. Die Stampfattacke verändert jedoch die Form des Blocks.

Krabbenküste

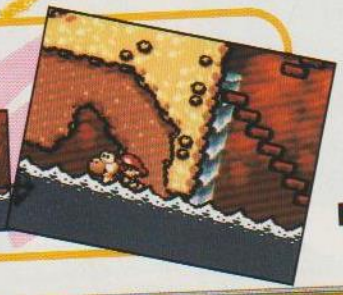
Nach all der Anstrengung mit der Felskugel tut ein bißchen Meeresluft gar gut. Doch Zeit zur Entspannung gibt es auch hier nicht, Krabben knabbern an Yoshi.

LEVEL 4-6

Yoshi kann den Pfeil im Mund transportieren

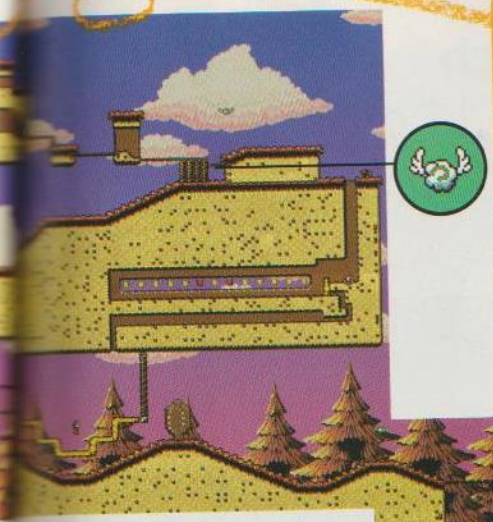
Tauchmanöver

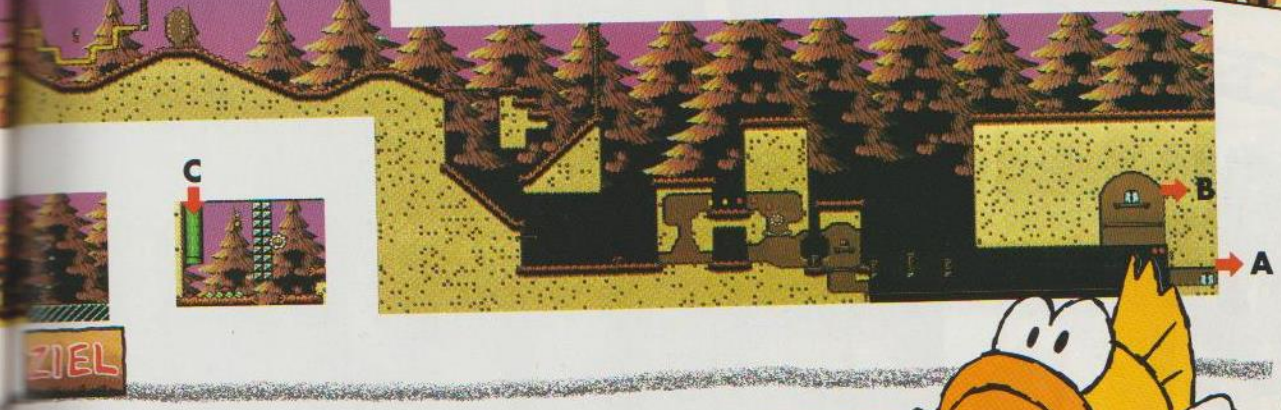
Ein Raum, wie kommt Yoshi dorthin? Einfach Nase zuhalten und unter die Felswand schwimmen.

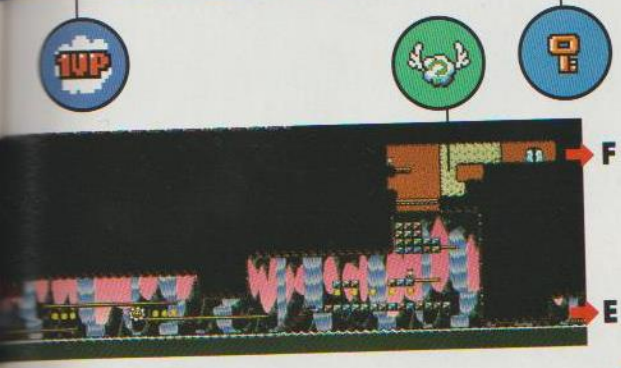


Fels zum Erfolg!

Nachdem Ihr durch den Schalter die Brücke aktiviert habt, könnt Ihr die Felskugel endlich weiterschieben. Auf diese Weise wird es Euch dann auch gelingen, die Tür oberhalb der Brücke zu erreichen, wenn Ihr vom Felsen abspringt. Let it roll, Yoshi!







Brückenbau

Schießt zunächst auf die linke Wolke, dann auf die rechte. Nun entsteht eine Brücke, die Euch direkt zu einer Blume führt.

Auf und ab!

Der Name des Levels spricht Bände. Für den Saurier wird das kein Spaziergang, eher eine Alptraum-Achterbahnfahrt. Springt und flattert.

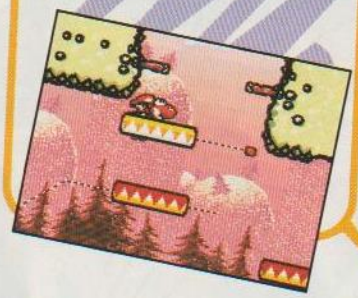
LEVEL 4-7

Pflanzenfluch

Eine knifflige Stelle. Mario muß mit der Plattform auf die andere Seite schubbern. Zuvor sollte er jedoch die Pflanze erledigen.

Luftig!

Um diese Stelle unbeschadet zu überstehen, solltet Ihr Euch die Karte genau betrachten. Ein unbedachter Sprung kann leicht im Nichts enden.



Geheime Ballonebene

Habt Ihr die oberste der Plattformen erreicht, solltet Ihr nicht einfach nach rechts springen, sondern einen Schuß ins Nichts wagen. Genau über Euch befindet sich nämlich eine weitere Plattform, auf der sich ein Pfeiltrampolin befindet. Diese Plattform läßt sich mit einem gezielten Eierschuß zerstören, so daß das Pfeiltrampolin zu Euch nach unten fällt. Nun könnt Ihr einfach auf den Pfeil springen und gelangt so in eine geheime Ballonebene.

Super Koopas Schloß

Langsam kommt Yoshi der Sache näher. Immerhin hat er es in diesem Schloß mit einem der Leibwächter von Kamek zu tun, Super Koopa.

LEVEL 4-8

Der beste Weg

Viele Wege führen nach Rom und genauso viele auch zu Super Koopa. Im Labyrinth des Schlosses verirrt man sich sehr leicht, deshalb solltet Ihr die unten angegebene Route befolgen, wenn Ihr sicher und unbeschadet ans Ziel kommen wollt.

A➔B➔D➔B➔E➔C➔F➔G➔H

START

E

H

G

G

B

F

D

A

C

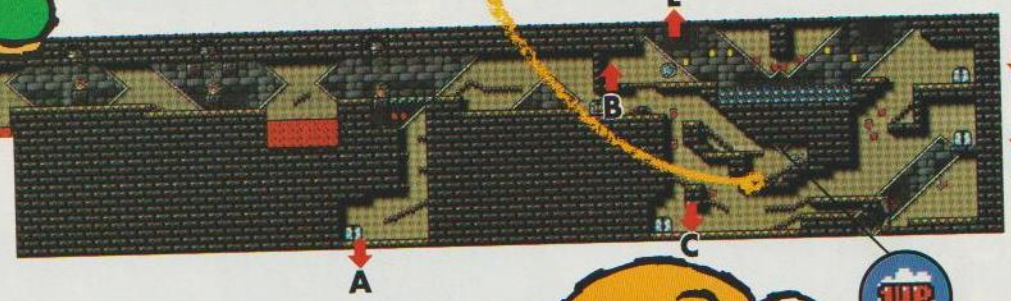
BOSS

A

Auf ihn mit Gebrüll! Am Ende dieses Weges wartet Super Koopa auf Euch.

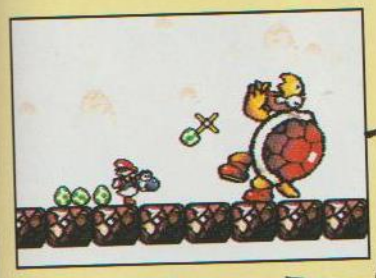
Panzertrick

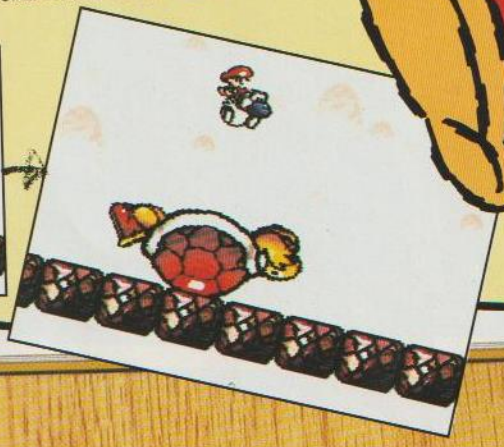
Im Schloß von Super Koopa gibt es viele Ecken und Winkel, in denen sich Fragezeichenwolken verbergen. Leider ist Yoshi zu groß, um manche Wolken zu erreichen. Deshalb sollte er hier Schildkrötenpanzer - wie nebenstehend gezeigt - einsetzen. So gelangt er dann doch noch zum Inhalt der Wolken.



BOSS SUPER KOOPA

Endlich ist es soweit. Yoshi steht Super Koopa gegenüber. Von der enormen Größe des Gepanzerten läßt sich der kleine Krötosaurus nicht abschrecken und greift mutig an. Mit gezielten Sprüngen springt er seinem Widersacher auf den Rücken, was diesem jedoch wenig ausmacht. Ganz im Gegenteil, Super Koopa antwortet mit einer Gegenattacke. Nach einer Weile begreift Yoshi dann endlich, wie der Unhold zu besiegen ist. Mit ein paar gezielten Eierschüssen richtet Yoshi den Koopa auf und bringt ihn schließlich dazu, daß er auf den Rücken fällt. Nun kann er ihm auf den ungeschützten Bauch springen und ihn so verwunden.





Kanal Fatal

Jetzt wird's vertrackt. Dieses Kanalsystem besitzt nämlich nicht nur verwirrend viele Gänge, sondern auch eine Außen- und eine Innenseite! Fatal Kanal!

SPECIAL 4

Das Super Labyrinth

Laß Dich nicht verwirren, Yoshi! Die Karte wird Dir helfen, Deinen Weg zu finden.

Innenseite

Außenseite

START

Innen-seite

A B C D E F G H I J

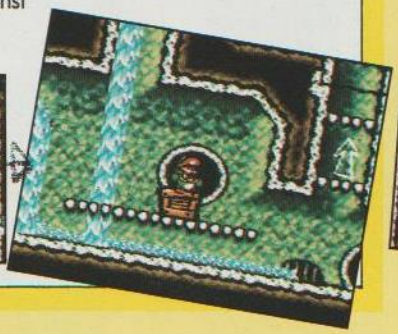
Gefahr!

Vor diesen Gegnern solltet Ihr Euch ganz besonders hüten. Die Kult-Schnapper setzen sich nämlich nur zu gern an Euch fest, während Baby Mario in der Blase schreiend durch die Luft eiert.

ZIEL

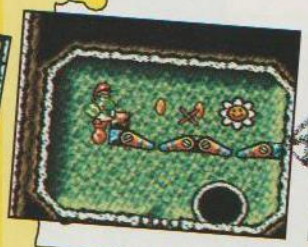
Mit Kiste auf die Piste!

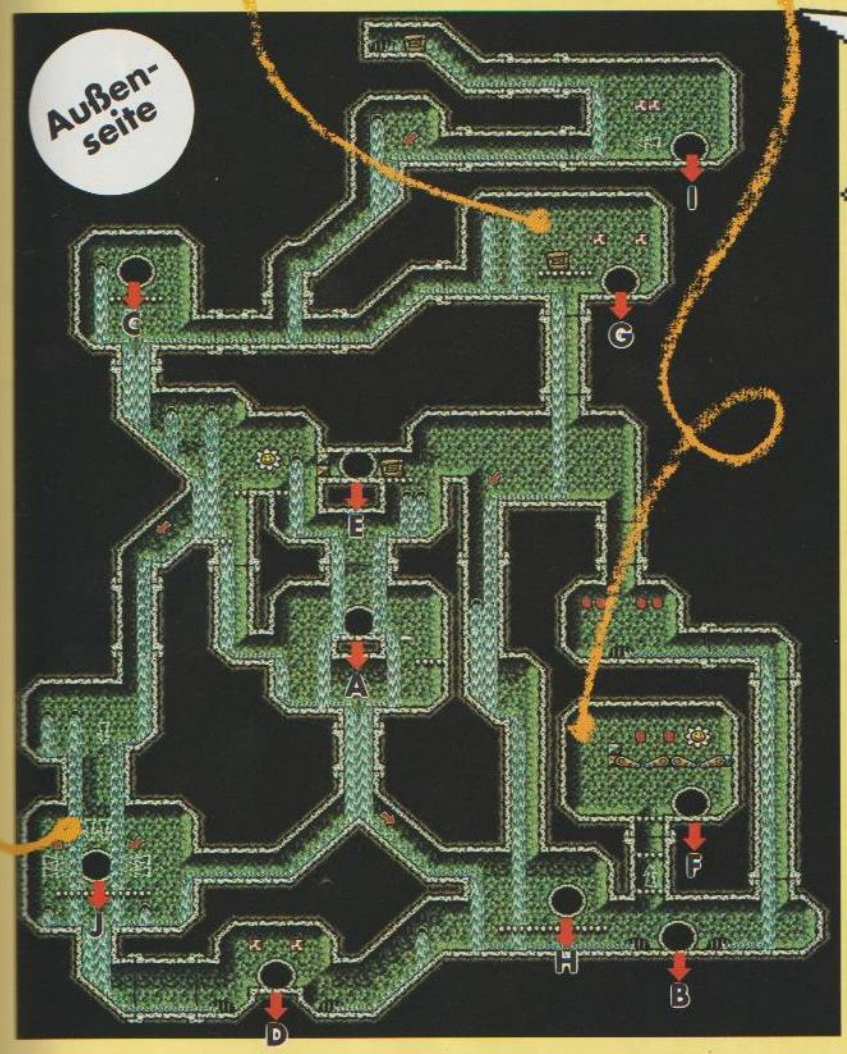
Auch diese Kiste hat einen Sinn. Schiebt Ihr sie nämlich auf die Ecke und laßt sie dann den Schacht hinunterstürzen, könnt Ihr sie dazu benutzen, um einen Eingang zu betreten, den Ihr sonst nicht erreicht hättet. Fällt die Kiste den Schacht hinunter, müßt Ihr dicht hinter ihr bleiben, sonst verschwindet sie.



Alle Items

Hier kommt wieder eine sportliche Herausforderung auf Yoshi zu. Da er die Gegenstände nicht selbst erreichen kann, muß er sich als Hochspringer üben und im Sprung einen Eierschuß in Richtung der Gegenstände vollführen. Nicht einfach, aber machbar!





Memory!

In diesem Spiel gibt es jede Karte zweimal. Deckt Ihr zwei gleiche Karten auf, so erhaltet Ihr den betreffenden Gegenstand. Ihr könnt so lange spielen, bis Ihr zweimal daneben gelegen habt. Ein lohnenswertes Spiel, bei dem Ihr viele nützliche Dinge ergattern könnt. Viel Glück!

WELT 5

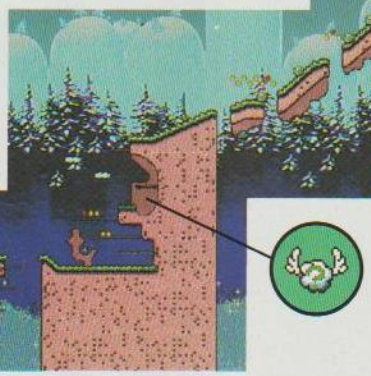
Kramt die Winterklamotten aus dem Schrank und zieht Euch warm an, denn in der fünften Welt geht es so richtig winterlich zu.

Feuer und Eis

Darauf waren die Yoshis nun gar nicht gefaßt. Plötzlich bricht der Winter ein und macht aus den Leveln eine Rutschpartie.

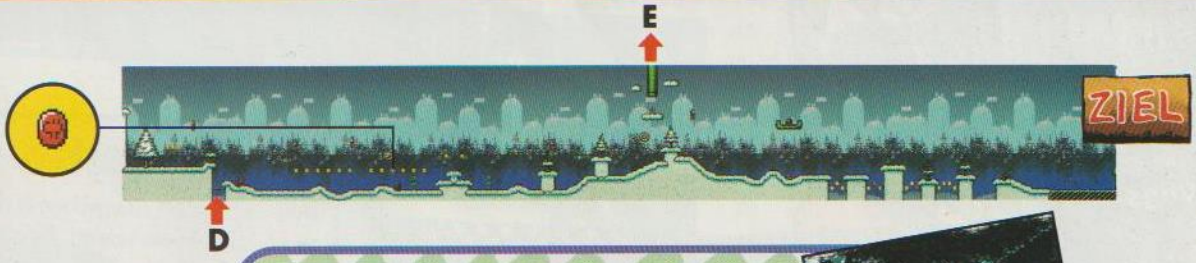
Feuer Lakitu

Nach seiner Ausbildung als Pyro-Techniker, kaufte er sich eine Flugwolke, um besser zündeln zu können.



Feuer und Eis	Der Berg ruft	Eiswürfel-Valley	Möbius Festung
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
Ballon Duell	- 0 -	- 0 -	- 0 -

Möwen-klippen	Über den Wolken!	Lift Ballett	Abroxas Schloß
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
- 0 -	- 0 -	- 0 -	- 0 -



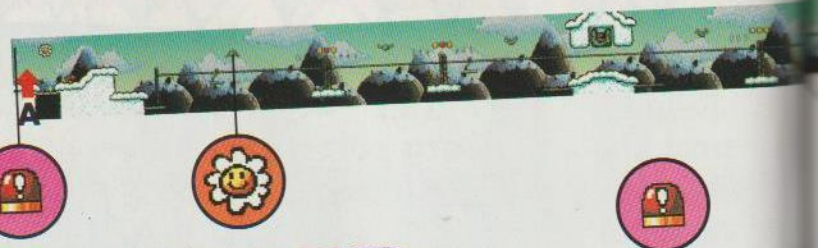
Eiszapfen

Ohne Vorwarnung brechen diese Eiszapfen ab. Schießt ein Ei auf die Zapfen, damit sie zerbrechen.

Der Berg ruft!

Nun können sich alle Hobby-Alpinisten freuen. Die Skier werden ausgepackt und Yoshi stampft durch die Schneelandschaft.

LEVEL 5-2

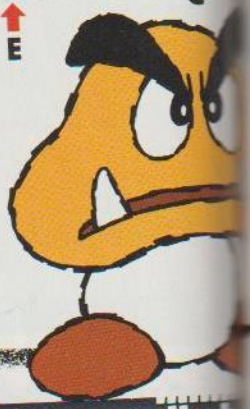


Schneekugel

Man nehme einen Schneeball, rolle ihn lawinenmäßig über den Schnee und erhält eine riesige Schneekugel. Rollt die Kugel vor Euch her und benutzt sie als Plattform.

1UP

Schiebt die Schneekugel nach ganz links, dort könnt Ihr etwas finden.



Eiswürfel Valley

Der Polarforscher Prof. Bernhard Diener hat in diesem Tal sein Belastungstraining für seine letzte Expedition in die Eiswüste absolviert!

LEVEL 5-3

START

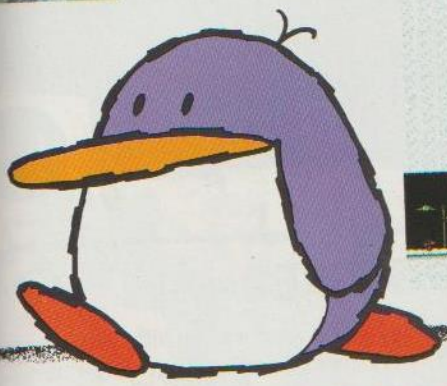
Feuer frei!

Nehmt Ihr eine Feuermelone in den Mund, kann Yoshi Feuer speien. Bei dieser Zündelei geben sogar die Eisblöcke schnell nach.

B

Super Baby Mario

Hat Mario einen Super Stern aufgenommen und ist Super Baby Mario geworden, kann er aus dem roten Block Münzen schlagen.



Ski heil!

Yoshi hat sich die Skier umgeschnallt und düst den Berg hinunter, während Mario eine Pudelmütze aufgesetzt hat.

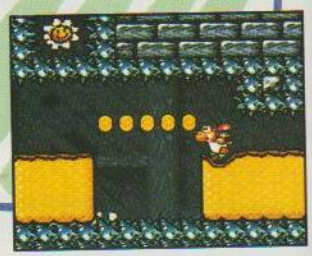
Möbius Festung

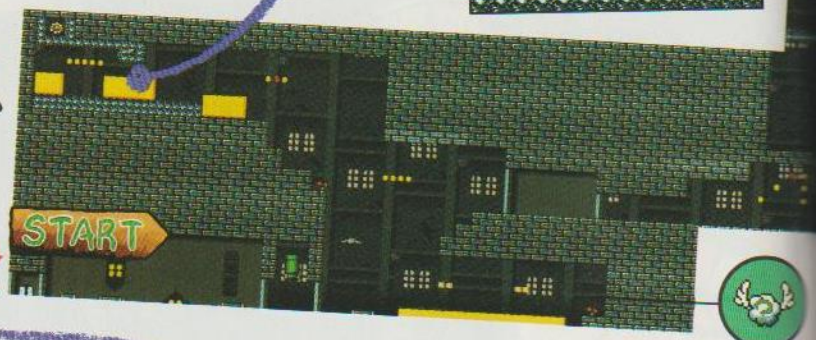
In dieser verwirrenden Festung kann man leicht den Überblick verlieren und sich für immer und ewig verlaufen. Seid deshalb auf der Hut.

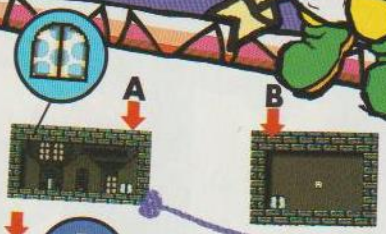
LEVEL 5-4

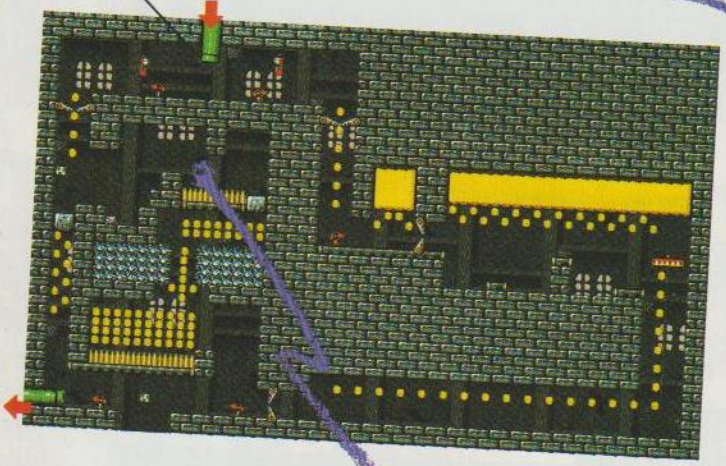
Soft-Boden

Wenn Ihr auf diesen flauschigen gelben Boden tretet, wird er leicht nachgeben. Keine Angst, Ihr könnt nicht darin versinken. Es ist kein Treibsand!







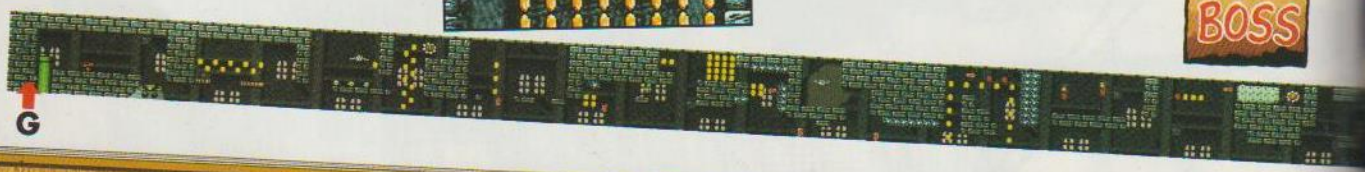


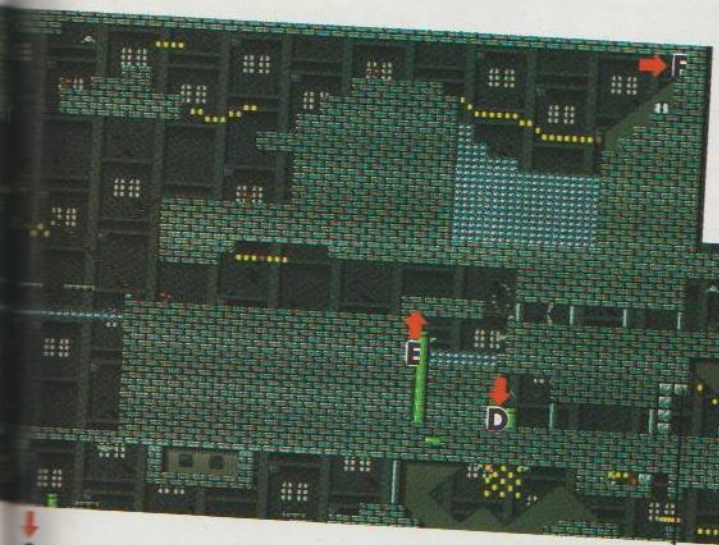
TOP SECRET

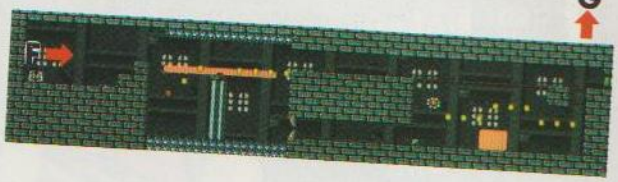
Um das Top Secret-Geheimnis zu lüften, benötigt Ihr einen POW, damit Ihr das Wesen an der Kette besiegen könnt. Gleich danach erscheint eine Tür, hinter der Ihr eine Tastenkombination erhaltet, mit der man die Mini Spiele direkt anwählen kann.

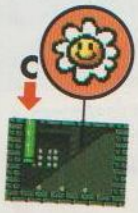
Igitt!

Der Schleunz kann Euch sehr behilflich sein. Springt auf ihn drauf und hüpft mit ihm weiter. Nun könnt Ihr sogar auf die Stacheln hüpfen, ohne daß Euch etwas geschieht.



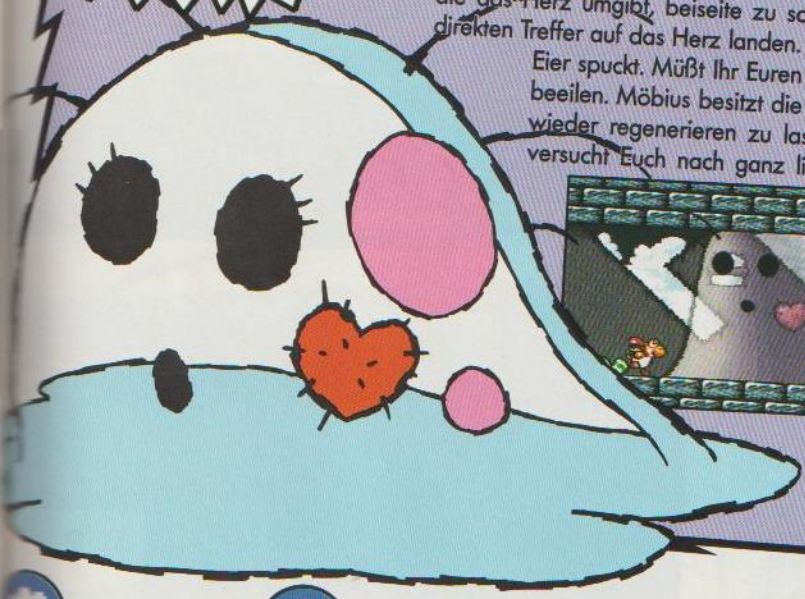


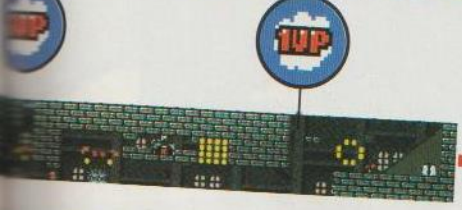




BOSS MÖBIUS

Möbius ist eine ekelhafte Sabbermasse, die furchtbar riecht und zudem auch noch unbeschreiblich gemein ist. Um Möbius zu besiegen, müßt Ihr Euch zunächst einmal die Nase zuhalten und dann ständig auf sein pumpendes Herz zielen. Versucht die Masse, die das Herz umgibt, beiseite zu schießen. Ist Euch das gelungen, könnt Ihr einen direkten Treffer auf das Herz landen. Ganz links befindet sich eine grüne Pflanze, die Eier spuckt. Müßt Ihr Euren Eiervorrat wieder auffüllen, solltet Ihr Euch sehr beeilen. Möbius besitzt die außerordentliche Fähigkeit, seine Sabbermasse wieder regenerieren zu lassen. Außerdem rückt er allmählich nach und versucht Euch nach ganz links in den tiefen Abgrund zu drängen. Nach vier direkten Treffern wird er aufgeben und die Flucht ergreifen.





Möwenklippen

Diese steilen Klippen werden von den Birdies bewohnt. Die Möwen fliegen überall herum und können einen ganz schön nervös machen.

LEVEL 5-5

START

Heliyoshi

Hier gibt es gleich mehrere Zauberblasen hintereinander, mit denen Ihr Euch in Heliyoshi verwandeln könnt. Ihr müßt geschickt fliegen.

B

C

C

Über den Wolken!

Diesmal begibt sich der kleine Saurier in luftige Höhen. Besonders ärgerlich sind die Jason Brüder. Sie machen aus den Wolken glatt ein Baseball-Spielfeld.

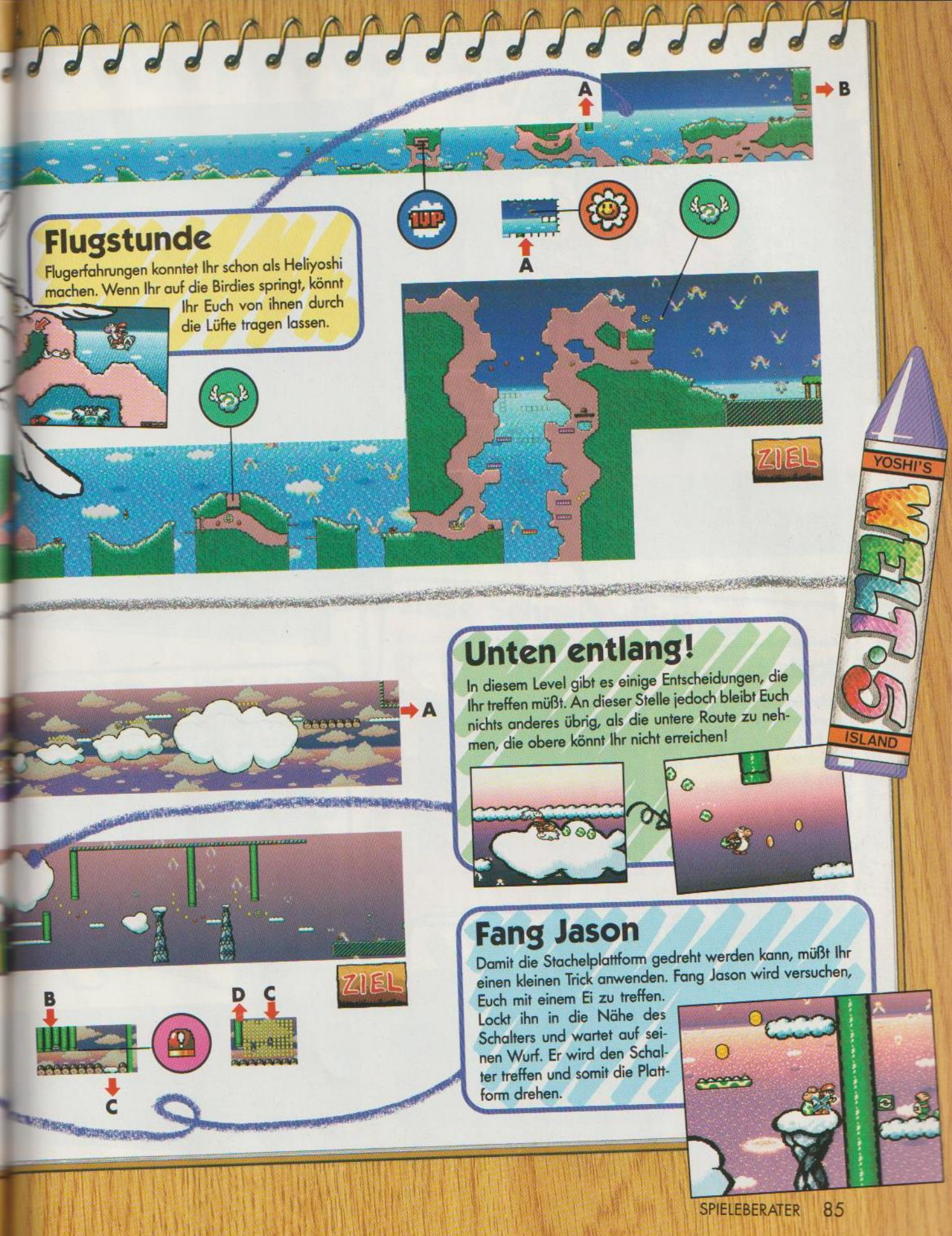
LEVEL 5-6

START

Tempo!

In diesem Level solltet Ihr gehörig Gas geben. Der Level scrollt automatisch mit und läßt Euch kaum einmal Zeit, eine kleine Verschnaufpause einzulegen.

A



Flugstunde

Flugerfahrungen konntet Ihr schon als Heliyoshi machen. Wenn Ihr auf die Birdies springt, könnt Ihr Euch von ihnen durch die Lüfte tragen lassen.

Unten entlang!

In diesem Level gibt es einige Entscheidungen, die Ihr treffen müßt. An dieser Stelle jedoch bleibt Euch nichts anderes übrig, als die untere Route zu nehmen, die obere könnt Ihr nicht erreichen!

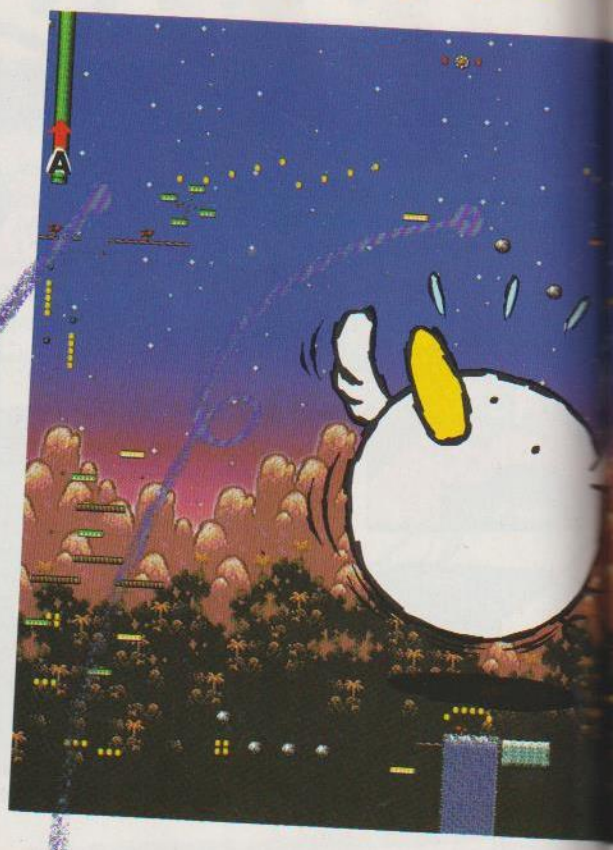
Fang Jason

Damit die Stachelplattform gedreht werden kann, müßt Ihr einen kleinen Trick anwenden. Fang Jason wird versuchen, Euch mit einem Ei zu treffen. Lockt ihn in die Nähe des Schalters und wartet auf seinen Wurf. Er wird den Schalter treffen und somit die Plattform drehen.

Lift Ballett

Der Levelname verrät alles. Hier geht es darum, nicht von den Plattformen zu segeln und sich so weit es geht von ihnen transportieren zu lassen.

LEVEL 5-7



Bonusraum

In den Bonusraum gelangt Ihr, wenn Ihr in die grüne Röhre bei Punkt A steigt. Allerdings kommt Ihr nur in die Röhre, wenn Ihr auf einen der Vögel springt und er Euch zum Eingang fliegt.

Felsblöcke

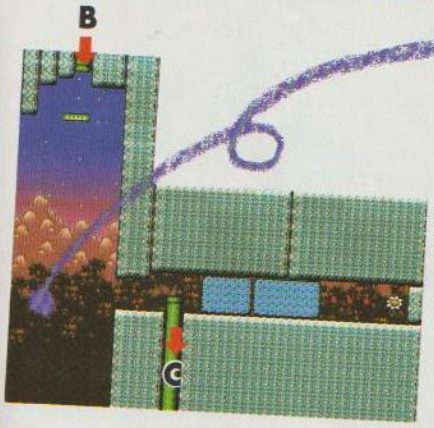
Auch hier müßt Ihr wieder geschickt springen. Die Felsblöcke fallen herunter, sobald Ihr auf ihnen steht. Sie schweben erst in der Luft und fallen plötzlich in den Abgrund. Laßt Euch nicht überraschen und springt rechtzeitig ab. Könner springen erst im letzten Moment und sammeln noch Gegenstände ein!

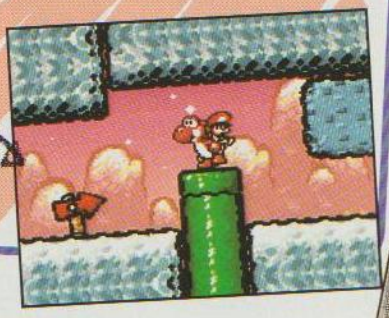
Gewagte Sprünge

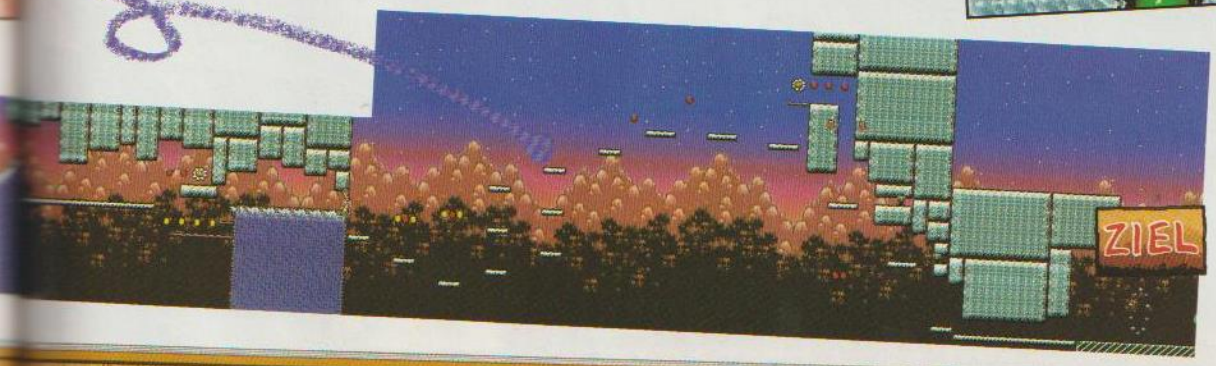
Der Level hat es in sich! An einigen Stellen müßt Ihr äußerst riskante Sprünge wagen, um die Plattformen zu wechseln. Zum Glück verfügt Ihr über den Flatterflug und könnt Euren Sprung etwas in die Länge ziehen. Nur Mut! Wer nicht wagt, der nicht gewinnt!

Fiese Schnapp-Piranha

Da hat man sich die Finger am Controller wundgescheuert, hat alle Gefahren überstanden, zahllose Gegner besiegt und dann so was! Ein Schnapp-Piranha versperrt Euch kurz vor dem rettenden Ausgang den Weg und glotzt Euch auch noch frech an. Bleibt auf der Plattform stehen und versucht von dort aus den Piranha mit Eierschüssen zu treffen.





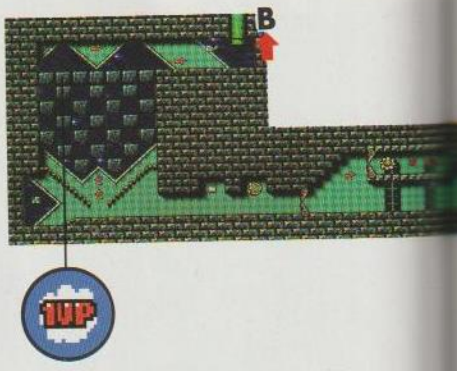


YOSHI'S WELT·S! ISLAND

Abroxas Schloß

Baby Mario hat sich fest in Yoshis Sattel gekrallt und bewundert die Geschicklichkeit des Sauriers. Die wird Yoshi auch gut gebrauchen können!

LEVEL 5-8



Achtung Falle!

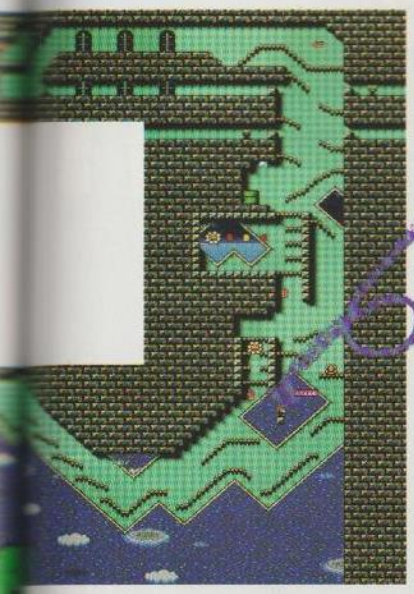
Vorsicht! Der Level beginnt eigentlich ganz harmlos. Einige kleine unkomplizierte Sprünge, einige Felsplateaus an denen man kurz verweilen kann und auf einmal hat man ein Yoshileben verloren. Warum? Weil eines der Felsplateaus zusammengebrochen ist.

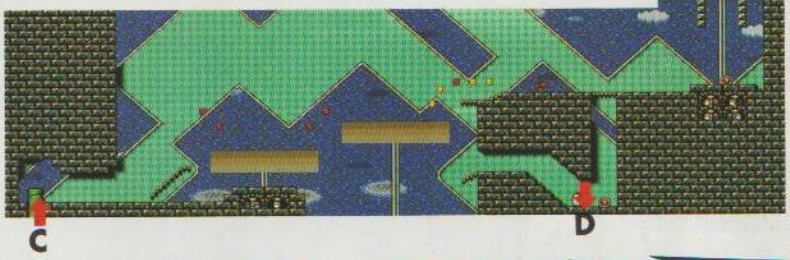
Lokoyoshi

Wenn Ihr den Durchgang D genommen habt, gelangt Ihr in einen Raum, in dem sich wieder eine Zauberblase befindet. Die Blase verwandelt den blauen Saurier in einen Lokoyoshi. Manchmal müßt Ihr mit Lokoyoshi die Gleise verlassen, um einen Sprung auf die nächsten Gleise auszuführen.

Rauf mit Euch!

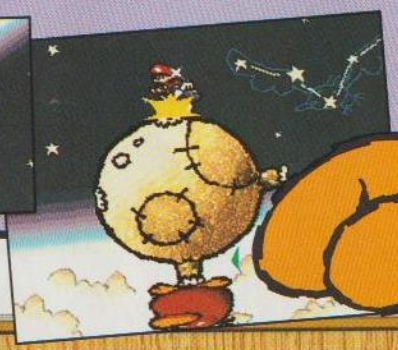
Einfacher gesagt als getan? Stimmt! Um an dieser Stelle nach oben zu gelangen, müßt Ihr einen Trick anwenden. Rechts von Euch befindet sich eine Kanone, die ständig ihre Kugeln auf Euch abschießt. Genau im richtigen Moment, wenn die Kugel unter der Stelle ist, an der Ihr nach oben wollt, müßt Ihr auf die Kugel springen und von ihr aus weiter nach oben hüpfen.

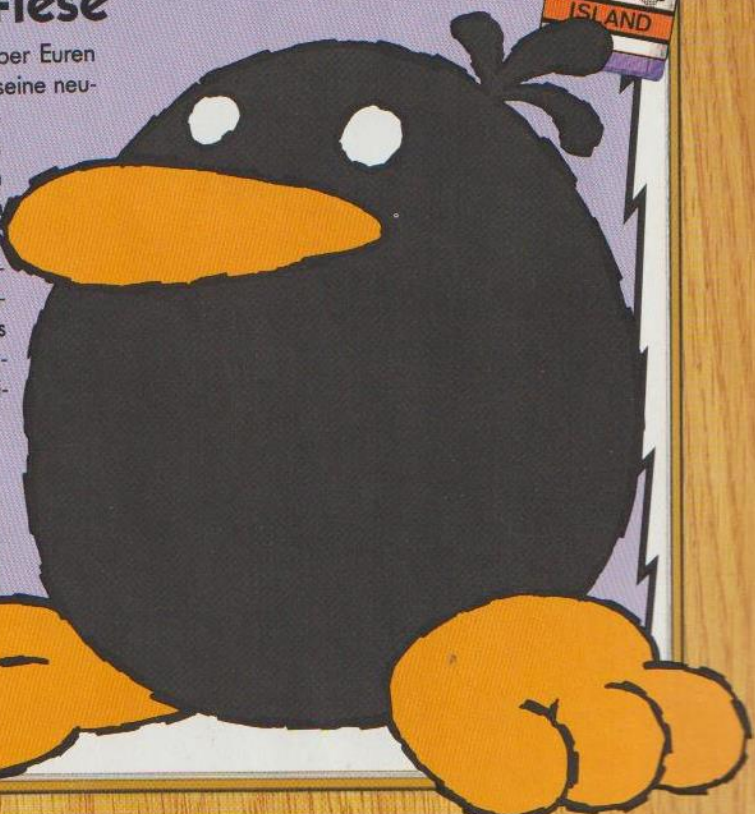




Kamek, der Fiese

Magikoopa freut sich sehr über Euren Besuch. Nun kann er endlich seine neueste Endgegner-Kreation ausprobieren. Er befördert Euch ins Weltall und verbannt Euch auf einen winzigen Asteroiden. Dorthin folgt Euch auch Abroxas, der wie der Teufel um den ganzen Asteroiden herum läuft. Die Holzpfähle müßt Ihr genau in dem Moment einrammen, wenn sich Abroxas ahnungslos auf der gegenüberliegenden Seite befindet. Der herausstechende Pfahl wird Abroxas dann einen Treffer zufügen. Danach geht das gleiche Spiel wieder von vorne los und Abroxas wird versuchen, Euch zu erwischen. Euer Yoshi ist aber etwas schneller als der Endgegner.





Kameks Besenritt

Yoshi kann hier mal wieder seine vielfältigen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Er muß springen, Skifahren und als Heliyoshi auch noch fliegen.

SPECIAL 5

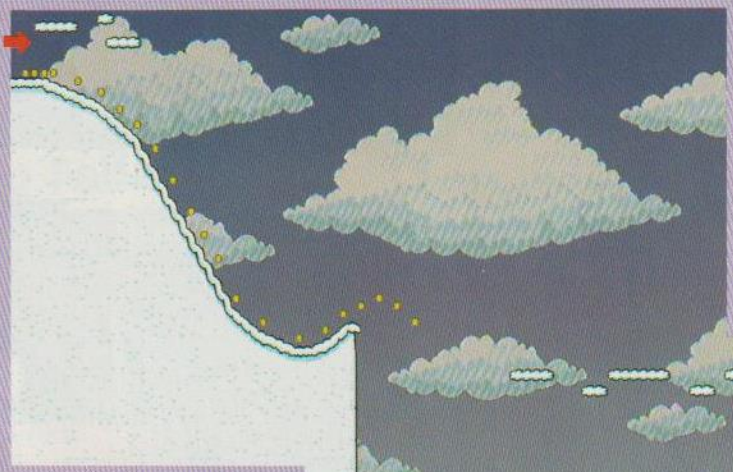
START

A

Kamek

Der Magikoopa hat seinen Turbobesen aus der Besenkammer befreit und reitet mit ihm durch die Luft. Paßt auf, daß er Euch Baby Mario nicht vom Rücken reißt!

C



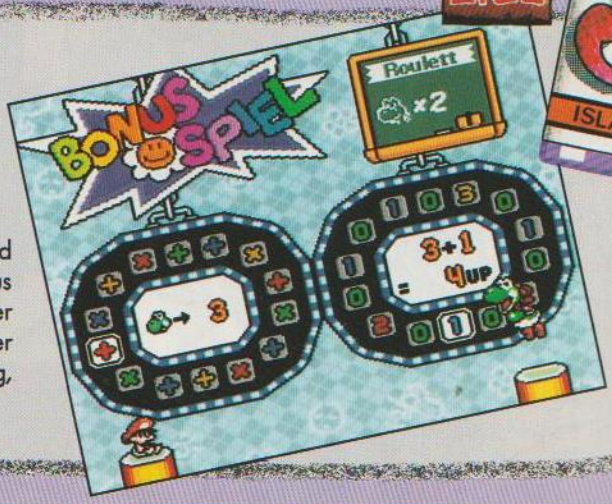
Flugkünstler

Nachdem Ihr die Zauberblase berührt habt, verwandelt sich Yoshi in einen Heliyoshi. Wenn Ihr geschickt fliegt, könnt Ihr das rettende Yoshi-Symbol am Ende des Levels erreichen, um Euch zurückzuverwandeln. Achtet auch auf die Münzen. Manche Ansammlung von Münzen ergibt eine Pfeilform, die Euch den weiteren Flugweg weist.

Pistensaurier

Yoshi verschwindet kurz in die Almhütte und kehrt in voller Skifahrer-Ausrüstung zurück. Wenn er nicht aufpaßt, landet er mit der Schnauze im Schnee und kugelt sich als Lawine durch das Level.

Bei diesem Spiel könnt Ihr Eure Yoshi-Leben einsetzen. Sobald Ihr einen Knopf drückt, beginnt das Spiel. Die Kombination aus beiden Fenstern ergibt dann Euren Gewinn. Links stehen immer die Additions- oder Multiplikationszeichen und im rechten Fenster stehen Zahlen von 0 bis 3. Habt Ihr nur noch einen Yoshi übrig, könnt Ihr an diesem Spiel nicht teilnehmen.



WELT 6

In der sechsten Welt müßt Ihr noch einmal alle Register ziehen und Euer Können unter Beweis stellen. Alle Aktionen von Yoshi müßt Ihr nun beherrschen.

Wald der Wilden

Barbarische Shy Guys machen Euch in diesem Level das Leben schwer. Eine gute Sprungtechnik kann unter Umständen Yoshileben retten.

LEVEL 6-1

Wald der Wilden	Gluthöhle	Balken Twist	Stegos Festung
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
Peng Bumm	- 0 -	- 0 -	- 0 -

Nebelgrotte	Tiefgründiges Grauen	Fels-O-Mania	Bowsers Schloß
Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele	Mini Spiele
- 0 -	- 0 -	Ballon Duell	- 0 -

Bumm Bombs

Hier kreuzen wieder die Bumm Bombs Euren Weg und schlagen tiefe Krater in den Boden. Springt rechtzeitig los!

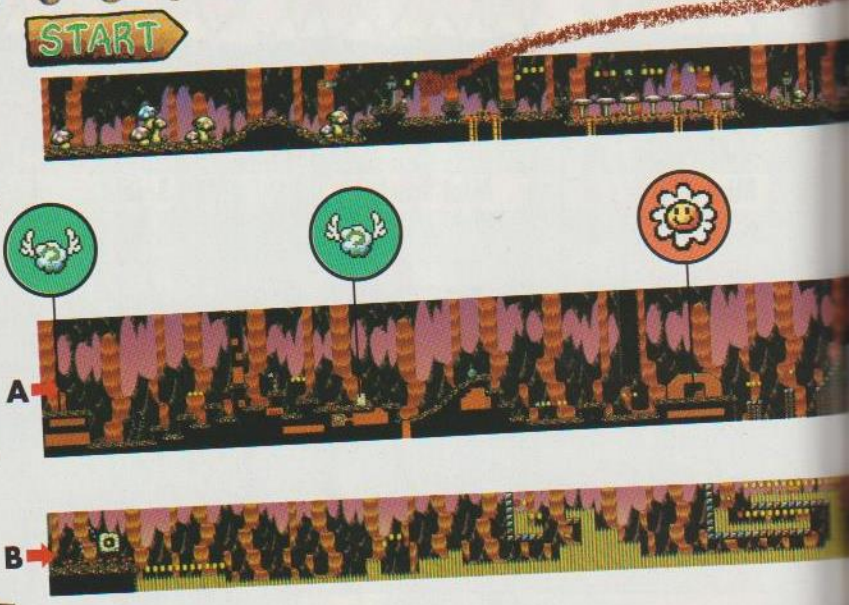
Mini Spiel

Beim rechten Wölkchen müßt Ihr den Pfahl einstampfen, es mit einem Ei treffen und dann die linke Wolke aktivieren.

Gluthöhle

In dieser Höhle geht es höllisch heiß zu. Bei dieser Hitze solltet Ihr darauf achten, daß Euch die Nerven nicht durchbrennen.

LEVEL 6-2



Balken Twist

Wer hier versucht, das Level im schnellstmöglichen Tempo zu beenden, wird sein blaues Wunder erleben. „Eile mit Weile", ist hier das Motto!

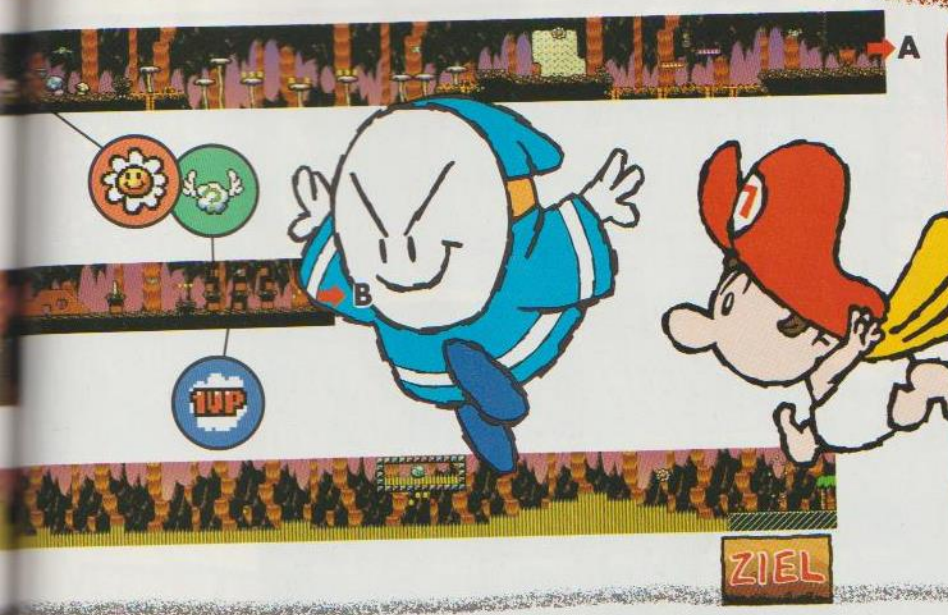
LEVEL 6-3

Bonusmünzen

Habt Ihr den zweiten Abschnitt in diesem Level betreten, könnt Ihr Euch auf eine knifflige und riskante Aktion gefaßt machen. Ihr müßt auf die Balken springen und vom letzten und höchsten Balken aus nach rechts oben hüpfen. Ist Euch dies gelungen, gelangt Ihr in einen tollen Bonusraum.

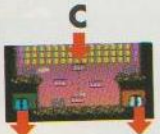
Balken Show

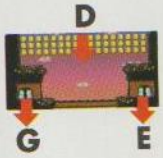
Die Balken liefern Euch eine wirklich tolle Show. Sie drehen sich unvermittelt, als wollten sie gleich abheben. Wartet einfach ab, bis sich die Balken wieder beruhigt haben. Dann bleiben sie für einen kurzen Moment ruhig stehen und Ihr könnt sie als Plattform benutzen. Verweilt aber nicht zu lange auf den Balken!



Der Dieb

In der Gluthöhle gibt es einen ganz gemeinen Dieb, der Euch das Kind raubt und damit abzischt. Schaut Euch rechtzeitig um.



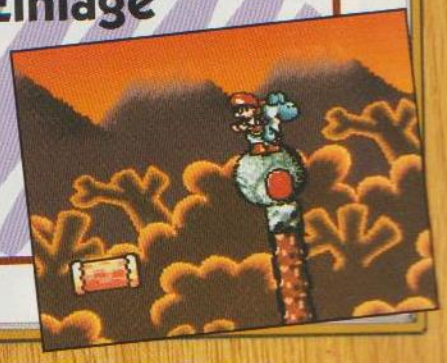


Vorsicht Sporkys!

Da sind sie wieder, die komischsten Sporen auf der ganzen Insel. Sobald einer der Saurier diese Sporen berührt, scheint er einen an der Waffel zu haben. Der Saurier verfügt dann über eine beeinträchtigte Optik und kann sich kaum gerade auf den Beinen halten. Hier müßt Ihr vorsichtig vorgehen und versuchen, Sprünge im Voraus zu planen.

Akrobatische Einlage

Um an die rote Münze zu gelangen, müßt Ihr den Big Chomp ganz geschickt beiseite schieben. Stellt Euch oben drauf und versucht den Felsen mit ganz kleinen Schritten in Bewegung zu setzen.



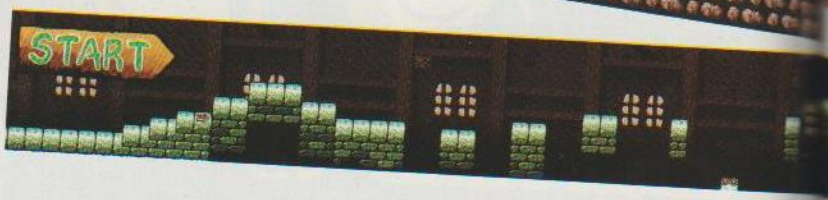
Stegos Festung

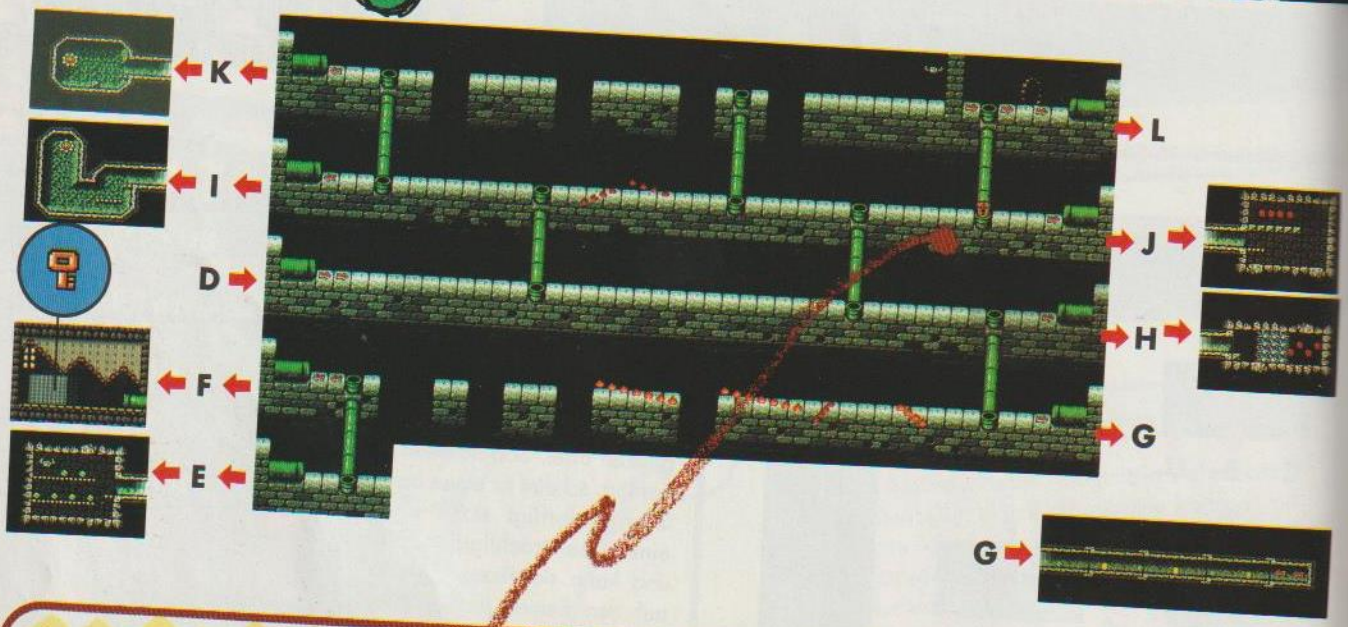
In diesem Level gibt es viele Röhren, die für Verwirrung sorgen und nicht einen einzigen Lichtschalter, der für Aufklärung sorgen könnte.

LEVEL 6-4

Schleimerei

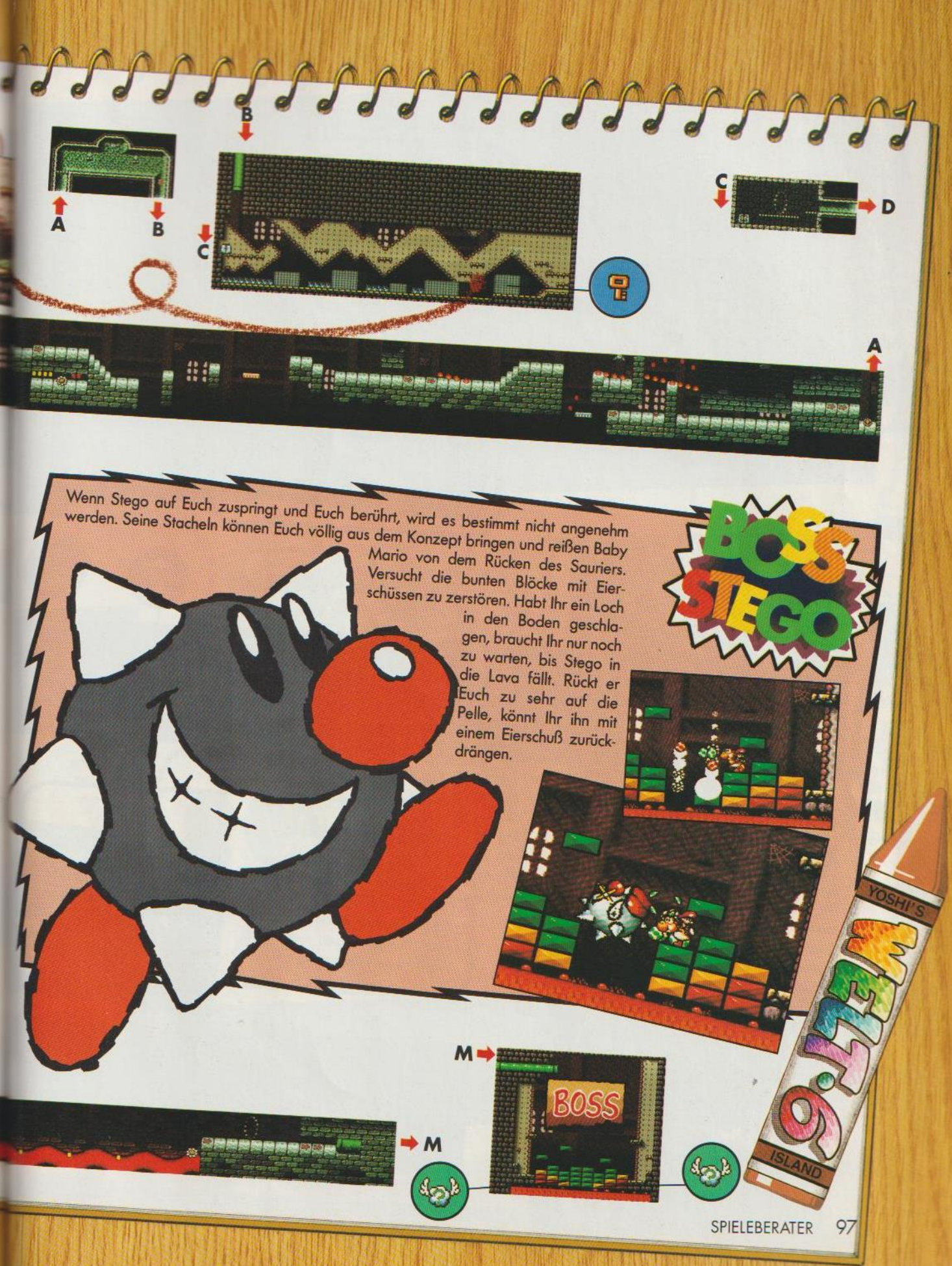
Für diese schleimige Angelegenheit braucht Ihr viele Eier. Mit jedem Schuß verringert sich sein Volumen. Wenn er völlig auseinanderpoppt, hinterläßt er etwas, das Ihr gut gebrauchen könnt.





Schlüsselkorken

Den Korken bekommt Ihr los, wenn Ihr den dazugehörigen Schlüssel habt. Den Schlüssel findet Ihr ganz unten links, in einem Raum, in dem Ihr wieder ein Schleimwesen besiegen müßt. Habt Ihr den Korken aus seiner Halterung losgemacht, könnt Ihr losziehen, um Stego - den absoluten Herrscher in dieser Festung - zu finden.



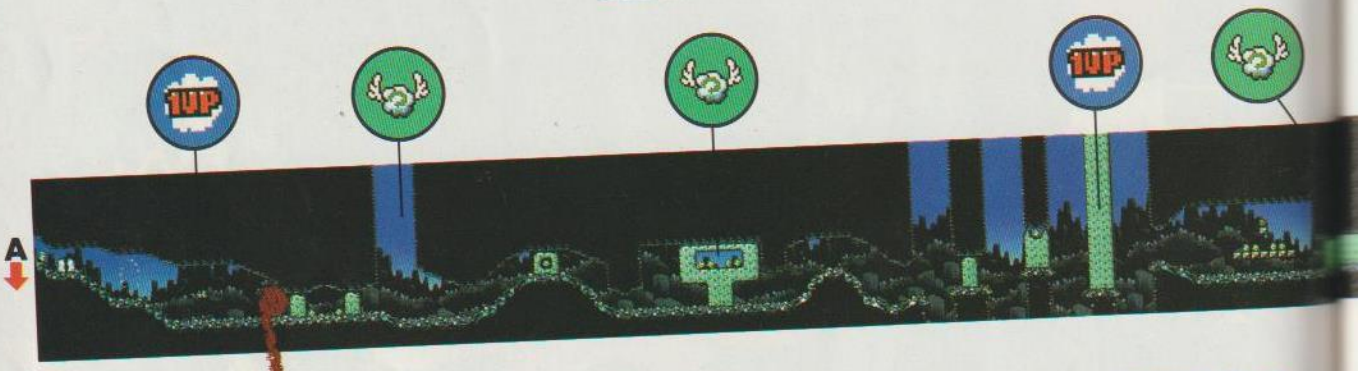
Wenn Stego auf Euch zuspringt und Euch berührt, wird es bestimmt nicht angenehm werden. Seine Stacheln können Euch völlig aus dem Konzept bringen und reißen Baby Mario von dem Rücken des Sauriers. Versucht die bunten Blöcke mit Eierschüssen zu zerstören. Habt Ihr ein Loch in den Boden geschlagen, braucht Ihr nur noch zu warten, bis Stego in die Lava fällt. Rückt er Euch zu sehr auf die Pelle, könnt Ihr ihn mit einem Eierschuß zurückdrängen.

Nebelgrotte

In der Nebelgrotte herrschen völlig verrückte Witterungsbedingungen. Zuerst kann man noch alles genau erkennen und dann kommt der Nebel...

Brodelnde Lava

In der Nebelgrotte gibt es einige Stellen, die Ihr wegen der Lava nicht betreten könnt. Springt über die Lavatümpel hinweg. Solltet Ihr in die Lava treten, verliert Ihr sofort ein wertvolles Yoshileben.

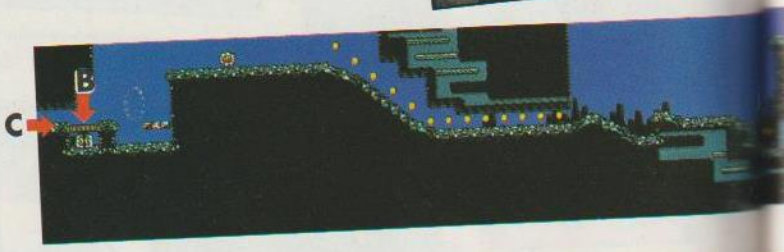


Mauer ade!

An dieser Stelle kann nur ein Ei weiterhelfen. Die Mauern versperren Euch den Weg und stören deshalb ungeheuer. Laßt Euch nicht ärgern und greift zu eisenharten Mitteln. Mit einem kraftvoll eingesetzten Eierschuß könnt Ihr selbst die hartnäckigste Mauer knacken.

Steinlawine

Nur kleine und schmale Felsplateaus dienen Euch hier als Plattform. Doch selbst die sind nicht sicher. Unaufhaltsam kommen Euch riesige Felsen entgegen. Weicht ihnen rechtzeitig aus!



Dampfende Socken...

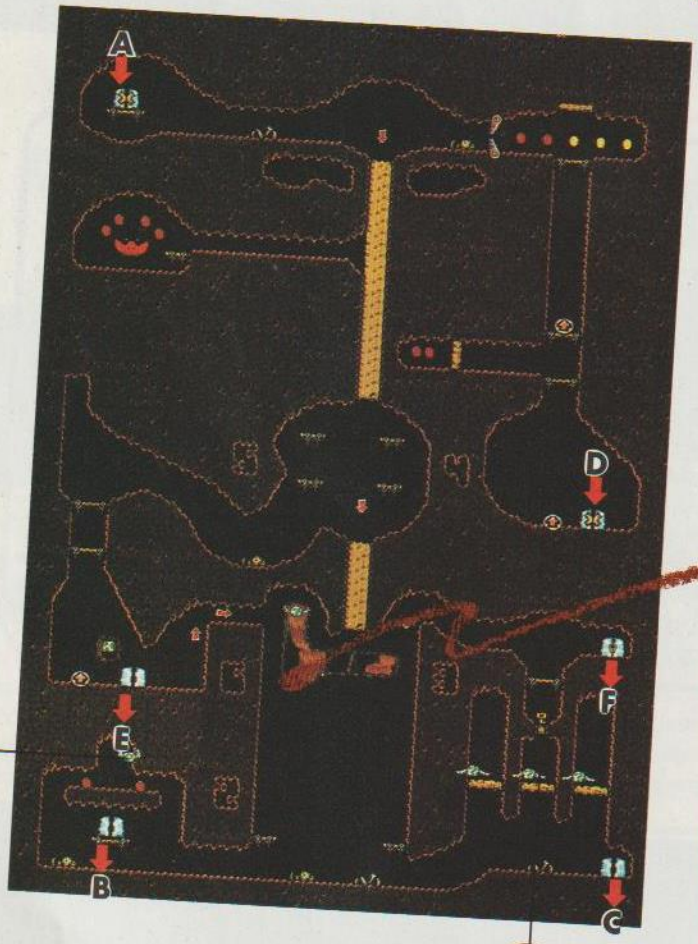
...dürft Ihr hier nicht bekommen. Um an die Tür zu kommen, ohne in die kochende Lava zu geraten, müßt Ihr den Big Chomp benutzen. Das Problem hierbei ist, daß Ihr nur wenig Zeit zur Verfügung habt, da der Bildschirm automatisch weiterscrollt. Dem Saurier droht also eine mehr als unangenehme Bildschirmquetschung. Trotz der wenigen Zeit, die Ihr habt, müßt Ihr sehr vorsichtig auf dem Big Chomp vorgehen, um nicht auszurutschen und in der Lava zu landen. Habt Ihr diese Passage gemeistert, geht es etwas ruhiger weiter und das Ziel ist dann auch bald in Sicht.

Tiefgründiges Grauen

Das Grauen erwartet Euch hier ganz bestimmt. Tief im Erdreich sind die Gegner so zahlreich vertreten, daß einem das große Fürchten kommen kann.

LEVEL 6-6

START

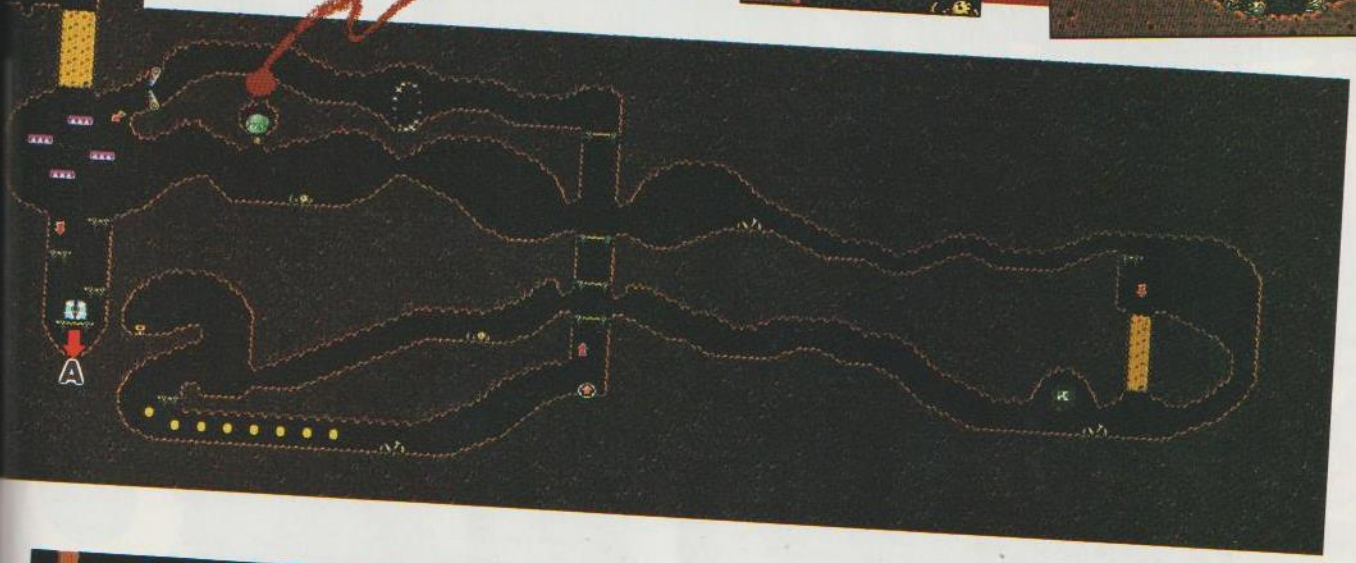


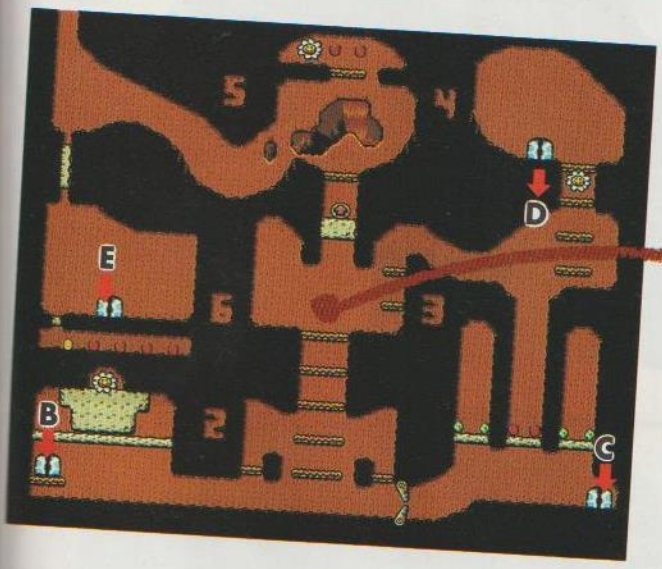
Der Holzsteg

An dieser Stelle könnt Ihr ein Ei abschießen. Habt Ihr es geschickt genug auf die Reise geschickt, wird es das Fragezeichen-Wölkchen treffen. Die Wolke aktiviert dann mitten in der Luft einen Holzsteg. Diesen könnt Ihr nun benutzen, um weiter nach rechts zu kommen. Habt Ihr den Holzsteg nicht erscheinen lassen, fallt Ihr immer wieder nach unten und lauft ständig im Kreis.

Aus dem Weg!

Schlagt den Big Chomp zunächst aus seinem felsigen Gefängnis heraus und rollt ihn dann vor Euch her. Die kleinen Bösewichte in diesem Level werden entweder panikartig die Flucht ergreifen, oder zu Gegnerbrei verarbeitet werden.





Schuß nach oben

Senkrecht nach oben müßt Ihr an dieser Stelle schießen. Das abgeschossene Ei wird Euch dann ein Pfeiltrampolin bescheren. Dieses Trampolin könnt Ihr benutzen, um nach ganz oben zu gelangen. Dort erwarten Euch einige wertvolle Münzen und eine Blume.

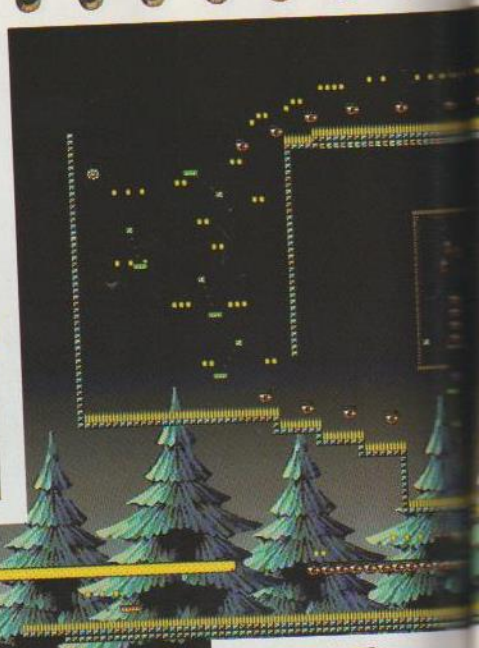
Fels-O-Mania

Baby Mario schaut verdutzt auf, als er zusammen mit dem Saurier den Level betritt. „Uh, oh, risig glos", ist sein Kommentar zu diesem gigantischen Level.

LEVEL 6-7

Eizahn Bomb

Wenn Eizahn Bomb auftaucht, heißt es Gas geben. Hier kann nur noch die Flucht nach vorne helfen!



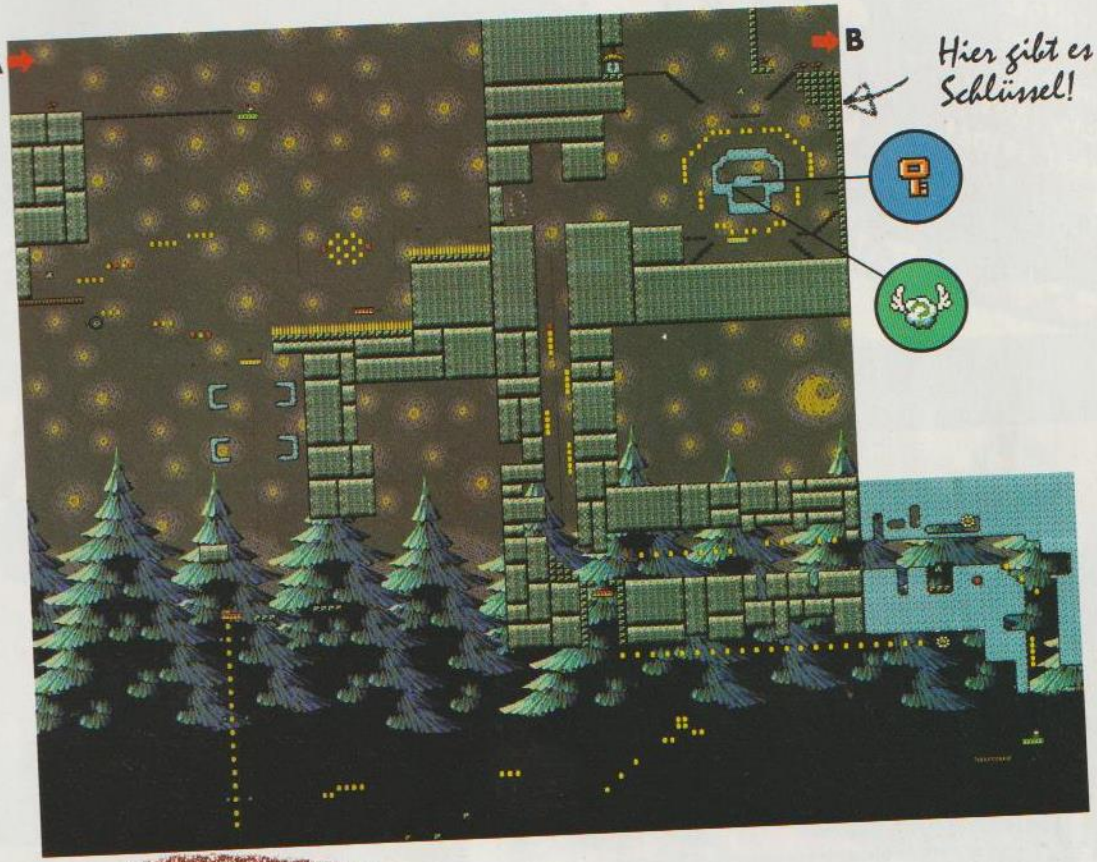
START

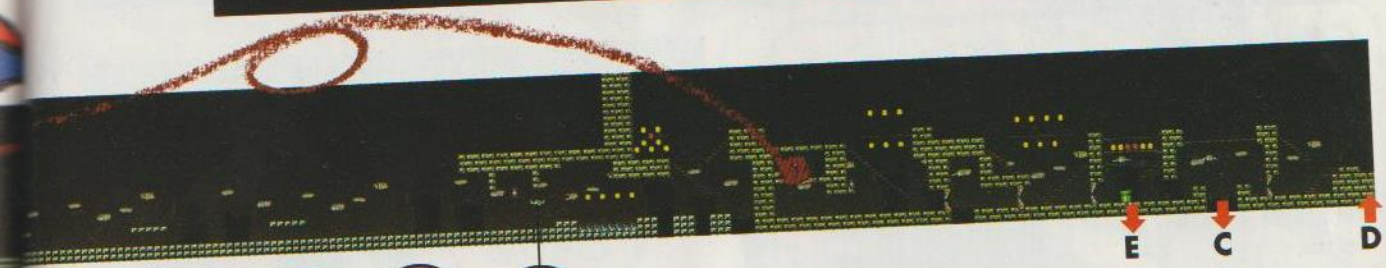
Flower Power

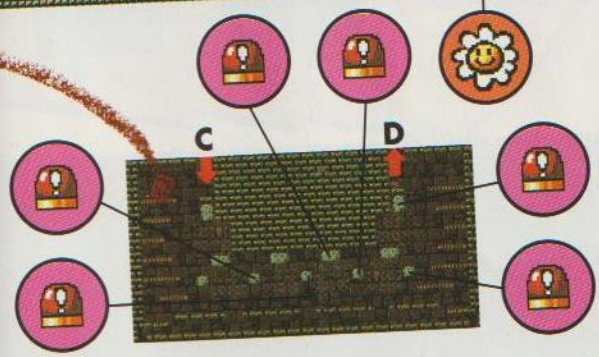
Jedesmal wenn Jason nach rechts läuft, betätigt er die Flipper und ermöglicht es Euch, einen Schuß auf die Blume abzugeben. Ihr solltet Euch vorher direkt unter die Blume stellen und das Fadenkreuz in senkrechter Position arretieren. Sobald Jason die Flipper geöffnet hat, könnt Ihr die Blume mit dem Eierschuß ergattern.

Versteckte Münzen

In diesem Bonusraum könnt Ihr Münzen einsammeln, nachdem Ihr einen der roten Schalter aktiviert habt. Doch es gibt noch einen weiteren Trick, um an gut versteckte Münzen zu gelangen. Schluckt eine Maus und spuckt sie an der Stelle, die Ihr auf dem Bild erkennen könnt, wieder aus. Nun braucht Ihr lediglich noch auf die Maus zu springen und diese als Trampolin zu benutzen. Ihr könnt dann oben auf der Mauer entlanglaufen. Yoshi selbst könnt Ihr zwar nicht sehen, dafür hört Ihr aber, wie er die Münzen haufenweise einsammelt.







ZIEL

YOSHI'S WELT 6 ISLAND

Bowsers Schloß

Nun habt Ihr es fast geschafft. Ihr befindet Euch in Bowsers Schloß und werdet am Ende des Levels auf Bowser selbst treffen...

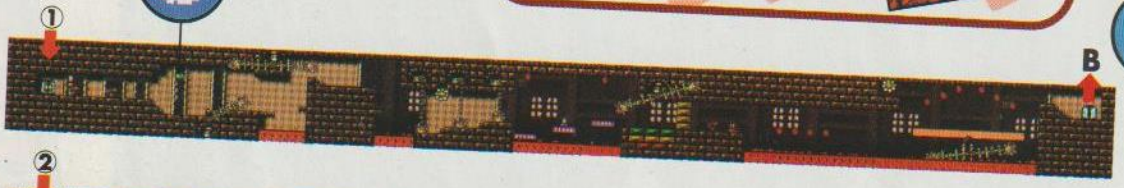
LEVEL 6-8

Heliyoshi

Das macht Spaß! Als Heliyoshi durch die Lüfte zu fliegen und mächtig viele Münzen einzusammeln!

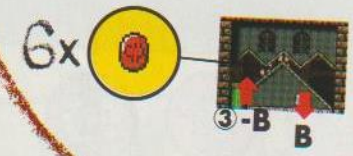
Türenroulett

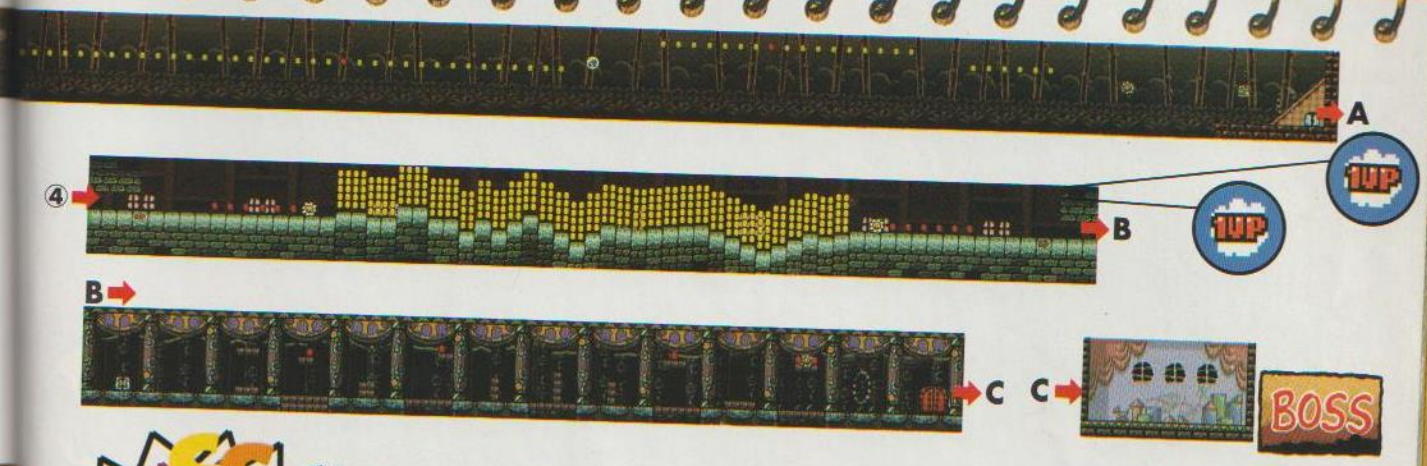
Vier Türen stehen Euch zur Auswahl. Welche habt Ihr erwischt? Hinter jeder der Türen wartet eine andere Überraschung auf Euch. Seid auf alles vorbereitet.



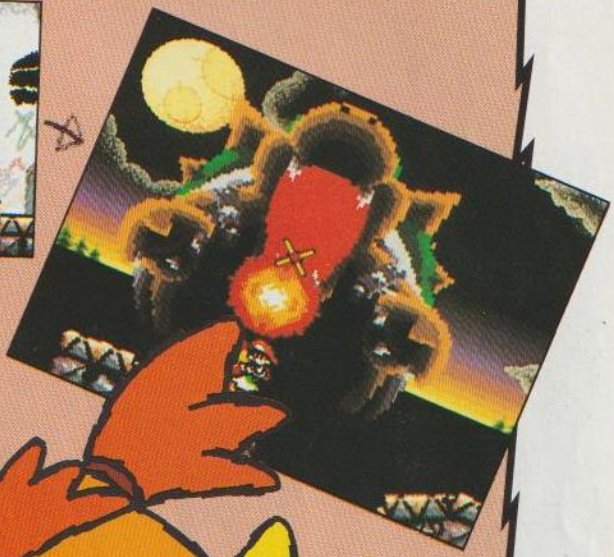
Stego

Habt Ihr die Tür 3 genommen, werdet Ihr noch einmal auf Stego treffen. Das Stachelmonster beginnt sofort, Euch gnadenlos zu verfolgen.





BOSS BOWSER



Kamek, der Magikoopa, stellt das Empfangskomitee dar. Durch den Lärm aufgeschreckt, erwacht Baby Bowser und motzt gleich herum. Da entdeckt er Mario und Yoshi. Baby Bowser - nicht gerade einer der Klügsten - hält Yoshi für ein tolles Gefährt und will es gleich ausprobieren. Hier helfen Euch nur gezielte Stampfattacken. Die Erschütterungswellen im Boden müssen den kleinen Bowser treffen. Nach einigen Treffern gibt er auf. Doch Kamek verhilft ihm zu neuen Kräften und verwandelt ihn in einen monströsen Bowser. Dem Riesenbowser müßt Ihr Eier in das offene Maul schießen. Bowser wehrt sich allerdings, indem er Felsen wirft, die den Boden zersprengen. Danach greift er Euch mit Feuerbällen an und rückt näher. Zurückdrängen könnt Ihr ihn nur, wenn er einen Treffer einkassieren muß. Ist er ganz nach vorne gerückt, habt Ihr verloren und müßt Euer Glück noch einmal herausfordern.

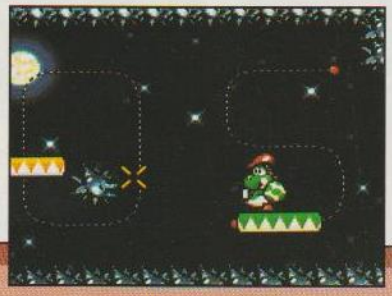
Spezial Total

Einmal müßt Ihr noch beweisen, daß Ihr echte Spezialisten und reif für den Speziallevel seid. Bringt Baby Mario heil an das Levelende!

SPECIAL 6

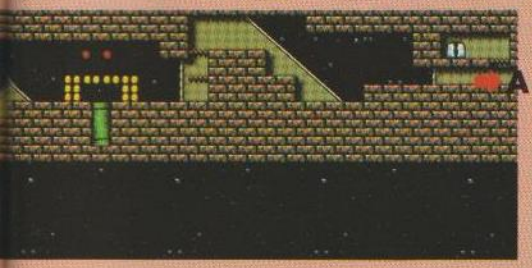
Liftplattformen

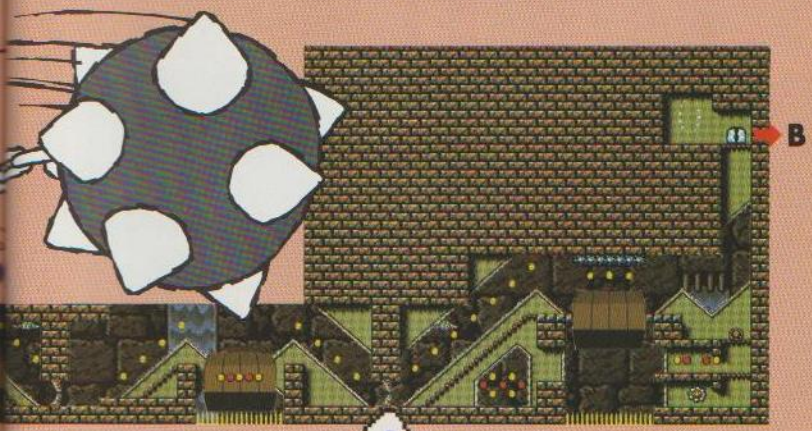
Die Plattformen transportieren Euch über gefährliche Stellen. Trotzdem müßt Ihr aufpassen, daß Ihr nicht abrutscht und in den spitzen Stacheln landet.

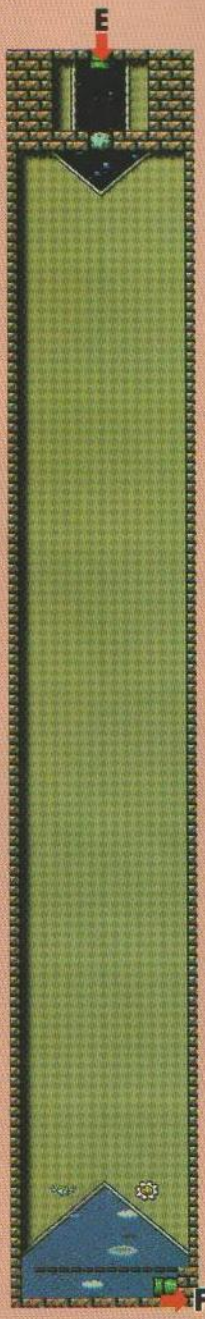


Geheime Plattform

Hier müßt Ihr einmal genau auf das Wasser achten. Die Luftblasen, die dort auftauchen, kommen von einer Unterwasser-Plattform. Benutzt sie und dieser Abschnitt ist schnell beendet.





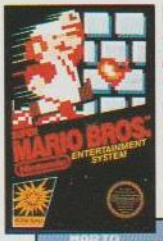


Das Bonusspiel in Welt sechs versetzt Euch garantiert in Las Vegas-Laune. Der Einarmige Bandit ist ein reines Glückspielgerät, mit dem Ihr Yoshileben gewinnen könnt. Die Walzen lassen sich per Knopfdruck einzeln stoppen. Je nachdem, welche Kombination Ihr erhalten habt, gibt's dann Extraleben. Die meisten Yoshileben bekommt Ihr, wenn Ihr drei 7er nebeneinander stehen habt. Viel Glück!!!

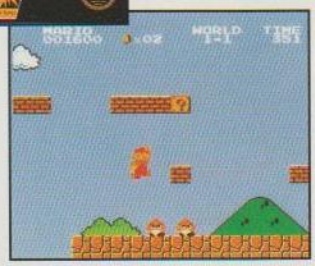
MARIOS CHRONIK

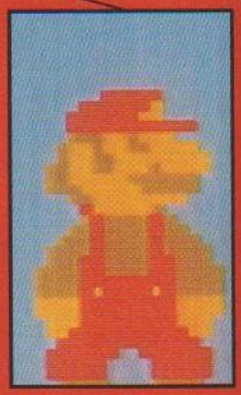
Nachdem Ihr im neuesten Abenteuer von Mario erfahren habt, wie es ihm in seiner Kindheit ergangen ist, möchten wir Euch nun, der Vollständigkeit halber, auch noch die restlichen Stationen seines bisherigen Videospiellebens vorstellen.
Angefangen hat alles im Jahre 1981, als ein Spiel erschien, das sich auch heute noch großer Beliebtheit erfreut. Der Titel des Spiels war „Donkey Kong" und damals hätte wohl nie jemand für möglich gehalten, daß der kleine, blaugekleidete Klempner eines Tages so bekannt sein würde wie Mickey Mouse... Mit all seinen bisherigen Erfahrungen ist Mario aus der Videospiellandschaft nicht mehr wegzudenken. Weiter so!

'85 SUPER MARIO BROS.



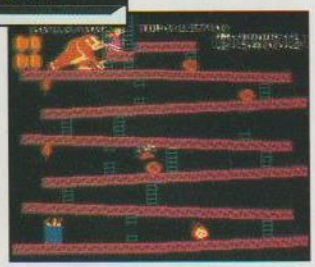
Im Jahre 1985 erschien der erste Teil der heute legendären Super Mario Bros. Serie. Ein Spiel, das Maßstäbe im Jump 'n Run Bereich setzte.





'81 DONKEY KONG

Das erste Spiel, in dem Mario auftrat. Allerdings mußte er sich die Hauptrolle mit Donkey Kong teilen. 1986 erschien das Spiel für das NES.



'82 DONKEY KONG JR.

Die Fortsetzung von „Donkey Kong" ist das bisher einzige Spiel, in dem Mario einen Bösewicht verkörpert. Er hält den Gorilla gefangen.

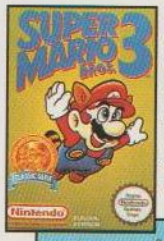
'83 MARIO BROS.

In diesem Spiel aus dem Jahre 1983 tritt Mario zum ersten Mal solo, nur von seinem Bruder Luigi begleitet, auf. Das Spielprinzip ist einfach, aber genial.

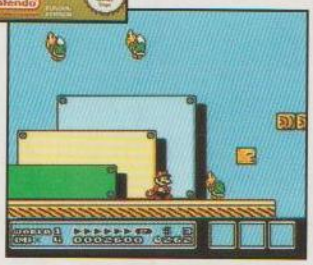
'89 SUPER MARIO LAND

Marios erstes Game Boy-Abenteuer. Hier greift der Klempner zu völlig neuen Hilfsmitteln. Er greift mit U-Boot und Flugzeug ins Geschehen ein. Ein weiteres Spiel, das binnen kürzester Zeit zum Klassiker avancierte.

'90 SUPER MARIO BROS. 3

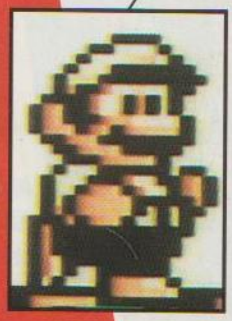


Das zu diesem Zeitpunkt bisher aufwendigste Abenteuer von Mario. In diesem Abenteuer kann der Klempner sechs verschiedene Gestalten annehmen.



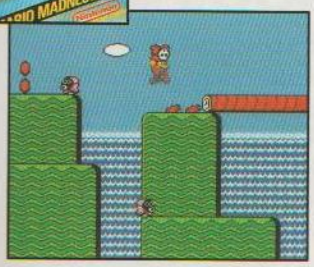
'93 SUPER MARIO LAND 2

Marios Rückkehr auf den Game Boy. In diesem Abenteuer präsentiert sich der Klempner größer und umfangreicher denn je. Eines der besten Game Boy Spiele, das je das Licht der Videospielwelt erblickte.



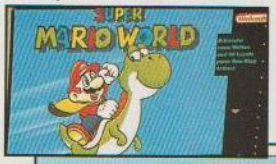
'88 SUPER MARIO BROS. 2

Dieser Teil der Serie war zunächst nicht als Mario-Abenteuer gedacht. Ursprünglich hatte das Spiel andere Charaktere, die jedoch durch Mariofiguren ersetzt wurden.



'93 SUPER MARIO WORLD

Die Videospielpresse war sich einig: Das mit über 90 Leveln bis dato beste Spiel für das Super Nintendo!



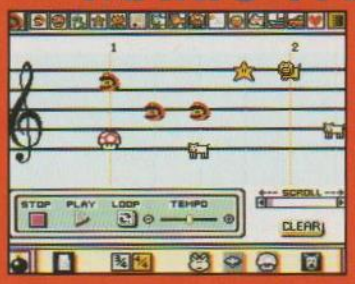
'94 DONKEY KONG (Game Boy)

Das Super Game Boy-Abenteuer macht dort weiter, wo der legendäre Arcade- und NES-Klassiker aufhörte. 100 Level voller Rätsel und Action - und das in Farbe! Mehr als eine Hommage an eines der erfolgreichsten Spiele aller Zeiten.

TENNIS

Sport spielt eine wichtige Rolle in Marios Leben, auch wenn man es ihm nicht unbedingt ansieht. Deshalb war es ihm ein großes Vergnügen, bei den Tennis-Matches auf dem NES und auf dem Game Boy den Unparteiischen spielen zu dürfen.

MARIO PAINT



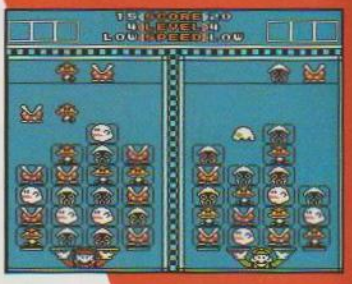
Mario als Meistermaler. In Mario Paint zeigt er Euch, wie einfach es ist, grandiose Bilder zu zeichnen, Superhits zu komponieren und aufregende Trickfilme zu drehen. Gerüchten zufolge sind einige der erfolgreichsten Techno-Hits mit Mario Paint entstanden. Ihr seht also, es ist nicht schwer, kreativ zu sein!

MARIO AUF

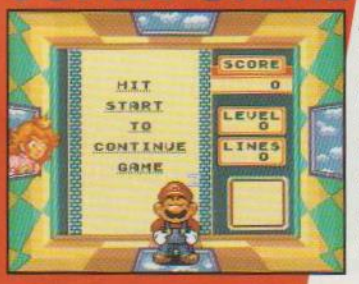
Als berühmter Star hat man es nicht leicht. Ständig Pressetermine, Autogramme geben und keine ruhige Minute. Verständlich, daß auch Mario von seinem Superheldendasein hin und wieder die Nase voll hat. Immer dann nimmt

MARIO UND YOSHI

In diesem Spiel versucht sich Mario als Kellner. Er muß versuchen, seinem Kumpel Yoshi zu helfen, aus dem Ei auszuschlüpfen. Das ist jedoch schwieriger, als es zunächst den Anschein hat. Von der Decke fallen nämlich nicht nur Eierhälften, sondern auch jede Menge andere Dinger, die die kleine Kröte daran hindern, aus dem Ei auszuschlüpfen. Dennoch stellt sich Mario auch als Kellner sehr geschickt an.



SUPER GAME BOY



Mario spielt nicht nur gerne Nebenrollen in anderen Spielen, er stellt sich auch mit großem Vergnügen für andere Dinge zur Verfügung. So zum Beispiel als Pausenanimation in einem der Super Game Boy Rahmen. Hier gibt er sich mit Prinzessin Toadstool die Ehre. Um Mario dort zu sehen, müßt Ihr nichts anderes tun, als einfach den Controller für einige Minuten aus der Hand zu legen.

DR. MARIO

Als Doktor hat sich Mario auch schon versucht. Hier war es seine Aufgabe, bösartigen Viren den Garaus zu machen. Zusammen mit Tetris gehört Dr. Mario mittlerweile zu den Klassiker unter den Puzzlegames. Dennoch hat sich Mario nach diesem Erlebnis dazu entschlossen, den Arztkittel wieder an den Nagel zu hängen. Er ist und bleibt eben ein Klempner.

ALLEYWAY

Auch in einem weiteren Game Boy Klassiker taucht Mario noch auf, allerdings nur bei genauerem Hinsehen. In dem Geschicklichkeitsspiel Alleyway versucht sich Mario als Pilot des Raumschiffes, dessen Aufgabe es ist, Blöcke in der oberen Hälfte des Spielfeldes zu zerstören. Allerdings seht Ihr ihn nur kurz, zu Beginn des Spiels, als er das Raumschiff besteigt.

ABWEGEN

er gerne Rollen in anderen Videospielen an. Auf den beiden vorliegenden Seiten seht Ihr eine kleine Auswahl der Rollen, in die Mario bisher geschlüpft ist. Sicher kommen in Zukunft noch viele andere dazu. Laßt Euch überraschen.

GOLF

Als Allround-Sportler hat Mario es natürlich auch schon mit Golf versucht. Gleich in zwei Spielen präsentiert er sich auf dem NES als Golf-Pro. In „Golf" und „NES Open Tournament Golf" beweist Mario eindrucksvoll, daß man auch mit Bierbauch nicht unsportlich sein muß. Er gab das Golfen jedoch wieder auf, da er mit seinen Schlägen zu viele Fensterscheiben ruinierte.

YOSHI'S COOKIE

Mmm ... lecker! Als Bäcker hat es Mario besonders viel Spaß gemacht. Zusammen mit seinem Kumpel Yoshi backt er hier verschiedene Sorten von Keksen und muß sie dann auf einem Blech sortieren. Doch auch diesen Job mußte Mario wieder an den Nagel hängen, da er befürchtete, daß er zu dick werden könnte.

Levelübersicht

Welt 1

Schokohügel 22
Bombola 24
Pilzgrotte 24
Xilebos Festung 26
Donut Panik 28
High Shy Guys 28
Lustiges Sporen Drama 30
Schleimis Schloß 32
Spezial 1 – Bello Magma 34

Donut Panik

Welt 2

Schwarzwälder Felsenhagel 36
Super Baby Home Run 38
Grinsewald 38
Buu Huus Festung 40
Lakitus Jammertal 42
Höhlenchaos 42
Lakitus Hinterhalt 44
Nebulos Schloß 46
Spezial 2 – Flatteralptraum 48

Grinsewald

Wasserspiele

Welt 3

Affenterror 50
Lanzen Lambada 52
Wasserspiele 52
Börk Börks Festung 54
Dschungelfieber 56
Stachelhöhle 56
Bad Baden 58
Audreys Festung 60
Spezial 3 – Melonenkernhagel 62

Krabbenküste

Welt 4

Koopa Kommando 64
Niagara-Höhle 66
3-2-1-Hopp! 66
Big Puschels Festung 68
Rock´n Roll 70
Krabbenküste 70
Auf und ab! 72
Super Koopas Schloß 74
Spezial 4 – Kanal Fatal 76

Welt 5

Feuer und Eis 78
Der Berg ruft! 80
Eiswürfel Valley 80
Möbius Festung 82
Möwenklippen 84
Über den Wolken! 84
Lift Ballett 86
Abroxas Schloß 88
Spezial 5 – Kameks Besenritt 90

Eiswürfel Valley

Welt 6

Wald der Wilden 92
Gluthöhle 94
Balken Twist 94
Stegos Festung 96
Nebelgrotte 98
Tiefgründiges Grauen 100
Fels-O-Mania 102
Bowsers Schloß 104
Spezial 6 – Spezial Total 106

Gluthöhle

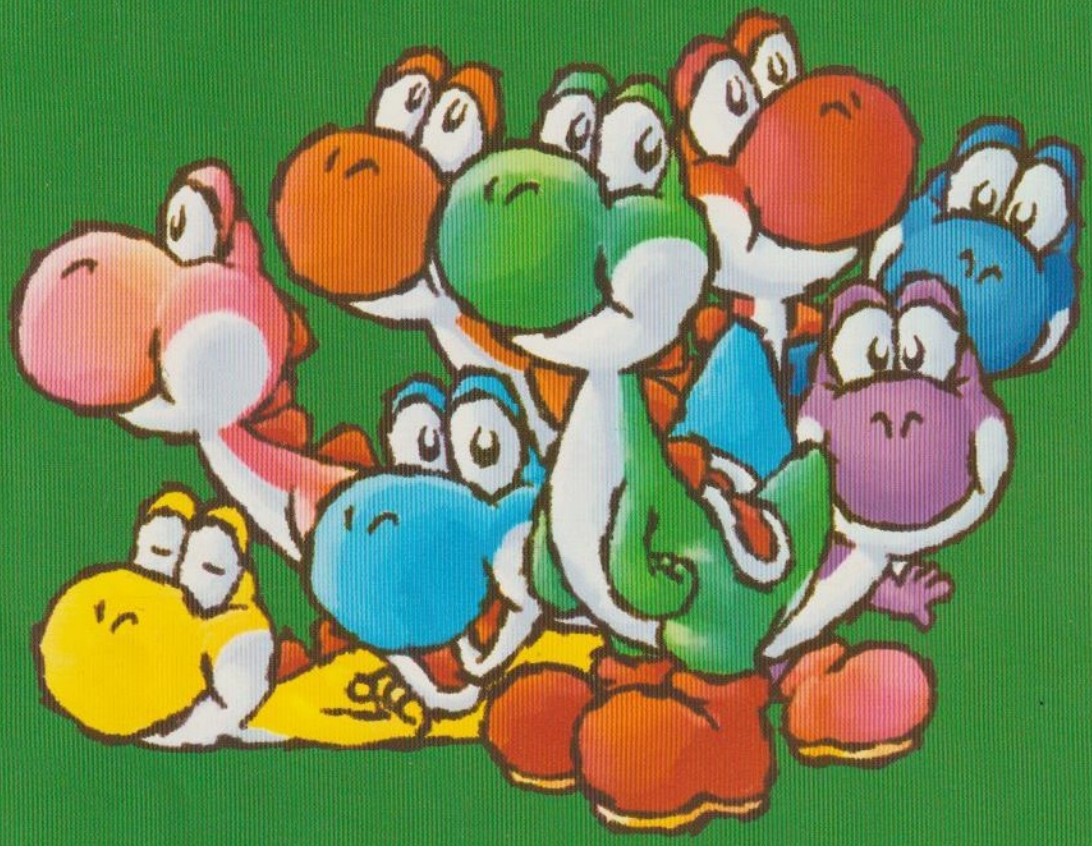
Power-Berater

In jedem von Ihnen steckt das pralle Videospiel-Leben: Die beliebtesten Helden verraten Euch alles, was Ihr noch nicht einmal zu fragen gewagt habt.

Exklusiv von Nintendo:

Tonnenweise brandheiße Tips, Tricks & Fun!

Original Nintendo Qualitäts-Siegel



0 045496 490263